Syphon Filter: The Omega Strain
Harvest Moon: A Wonderful Life
RalliSport Challenge 2
TOCA: Race Driver 2
Red Dead Revolver
Fight Night 2004
Crimson Sea 2
Transformers
Van Helsing

PSX EXTREME

6.99
w tym 7% VAT

Czerwiec '04
82



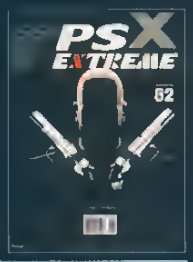
Hitman: Contracts

INDEX 340896 ISSN 1429-172X
PSX
9 771429 172043 06

Relacja z E3: GT4, Halo 2, FFXII, Driv3r, Doom 3, Burnout 3, Fable, Zelda: Wind Waker 2, Tony H. Underground 2...

Piła





okładka: Hitman: Contracts (Eidos)

Czerwiec 2004 / PE#82

wYstępniak

Jesteście zapewne ciekawi, jaki wpływ na nasze "życie Gracza" ma członkostwo Polski w Unii Europejskiej. Z takim samym pytaniem uderzyłem do kilku krajowych dystrybutorów, od których najczęściej można było usłyszeć słowa: "zrównanie" i "ujednolicanie". Terminy te dotyczyły oczywiście cen, które w najbliższym czasie nieznacznie spadną - z uwagi na zniesienie cła. Polska dywizja MICROSOFTu milczy, więc na oficjalną premierę Xboxa raczej nie ma co liczyć. Małe sklepiki i firmy wysyłkowe, jakich wiele reklamuje się w magazynie, nie zapowiadają żadnych rewolucji. Emil z Dep Games Pro powiedział mi: "Spadną nieznacznie ceny gier, szczególnie tych najdroższych, dodatkowo polepszy się ich dostępność, głównie nowości - z uwagi na otwarte granice. Liczę na większą ilość promocji. Akcesoria importowane z Chin i ze Wschodu mogą nieznacznie podrożeć". Pozostaje nam zatem monitorować ceny, czego nie omieszkamy uczynić - o wynikach zostaniecie powiadomieni.

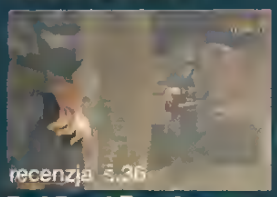
A co możecie przeczytać w "pierwszym numerze letnim"? Prawda, jak ten czas szybko leci...? Jeszcze nie tak dawno cieszyliśmy się z gwiazdkowego wysypu gier, obchodziliśmy jubileusz 50 numerów, Myszaq miał 16 lat i sam nie rozumiał swoich recenzji, a nasza ekipa wracała z londyńskiego ECTS autostopem. Lata mijają, wielkim tytułom dokleja się kolejne cyfry, a my wciąż czuwamy na posterunku. W tym numerze jako pierwsi w kraju relacjonujemy Wam majowe targi E3, które po raz dziesiąty zgromadziły setki tysięcy Graczy z całego świata. Jak zwykle wiele się wydarzyło. Co dokładnie - sami zobaczcie w relacji na kolejnych stronach.

W dziale "Recenzje" z miesiąca na miesiąc pojawia się coraz więcej niebanalnych gier - pomimo że nie są to pozycje od dawna wyczekiwane, to jednak wiele z nich okazało się zaskakująco dobrymi. Nie powinny Was zatem dziwić wysokie oceny. Z optymizmem patrzę na drugą połowę roku... Zapraszam do lektury. [Ściera]

polecamy

recenzja/opis s.42

Hitman: Contracts



recenzja s.36

Red Dead Revolver



recenzja s.34

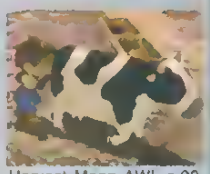
Transformers

konkursy:

GIGA TEST CZ. 2 77
RC ROOM 78
WSZYŻÓWKA WYŚCIROWA 78
MEGA BONDURS PES2 66
SPR EXTREME 72
TELEXTREME 66, 71

Hardkor

DREAMCAST LIVES 4EVER 57
ABC DEVELOPERA - EURODOM 54
GRY, KTÓRYCH POWINNI ZABRONIĆ 56
MUZYKA GRACZA 55
OD GRACZA DLA GRACZY 58
OKIEM MANIAKA 55
OLDSCHOOLOWE SKŁADANKI 60
PSX NOT DEAD! 56
SZARA STREFA 54



Harvest Moon AWL s 28

recenzje

CRIMSON SEA 2 40
FIGHT NIGHT 2004 30
HITMAN: CONTRACTS 42
LMA MANAGER 2004 35
PREMIER MANAGER 03/04 35
RED DEAD REVOLVER 36
SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER 34
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN 48
TOTAL CLUB MANAGER 2004 35
TRANSFORMERS 32
VAN HELSING 38
WORLD WAR ZERO: IRONSTORM 34

DEAD MAN'S HAND 34
FIGHT NIGHT 2004 30
HITMAN: CONTRACTS 42
LMA MANAGER 2004 35
RALLISPORT CHALLENGE 2 52
RED DEAD REVOLVER 36
TOCA RACE DRIVER 2 50
TOTAL CLUB MANAGER 2004 35
VAN HELSING 38

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE 28
SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER 34

POCKET

GBA TUNING CZ.2 62
SABRE WULF 63
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW ... 63

INNE

ABSOLUTION 2004 68
MISJA W POLSCE 46
NA CELOWNIKU 47

OPISY

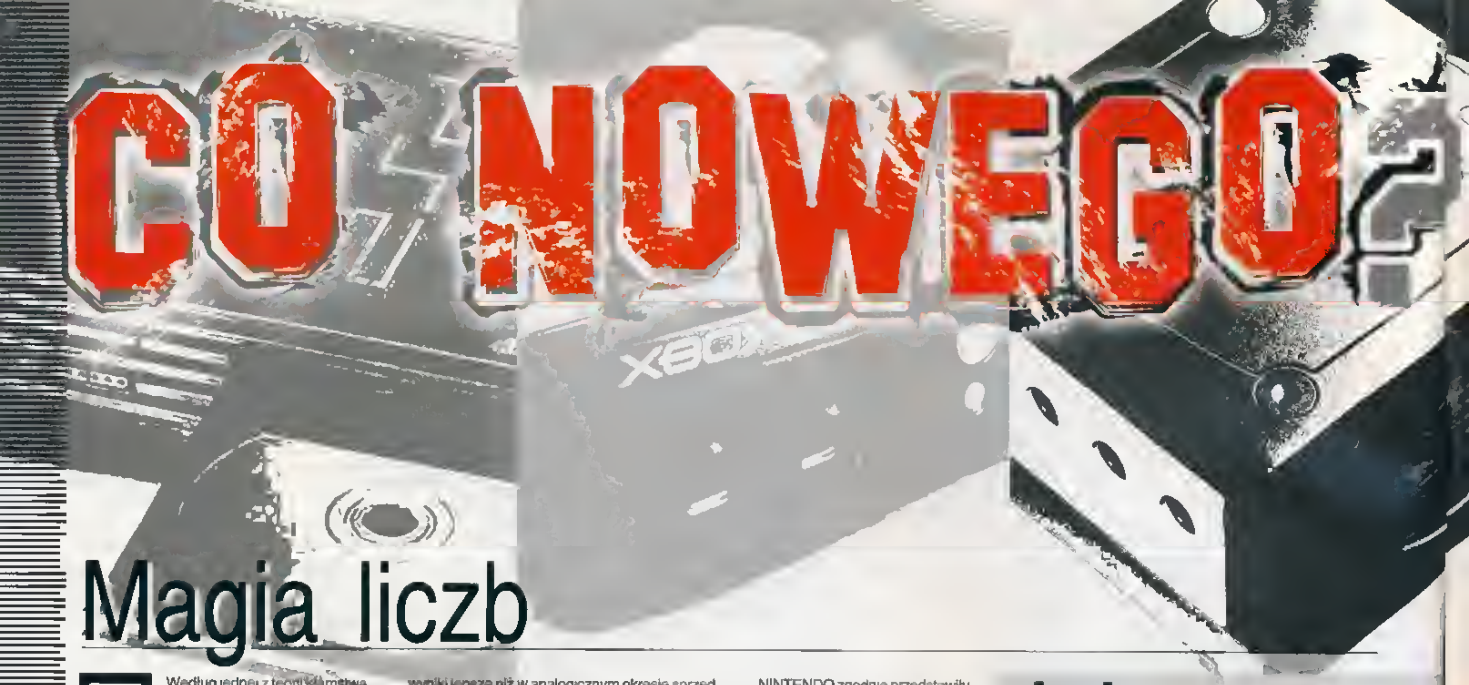
HITMAN: CONTRACTS 45

DVD 80



NASTĘPNY NUMER W SPRZEDAŻY OD 17 CZERWCA

CO NOWEGO



Magia liczb

Według jednej z teorii kłamstwa dzielimy na te małe, na te duże oraz na statystyki. Roczne podsumowania, bilanse zysków oraz strat, jakie przeprowadza każda najmniejsza nawet firma, są mimo to znaczącym wyznacznikiem ich bieżącej kondycji. Zarządy tych największych, choćby tuzów rynku gier wideo w postaci SONY, MICROSOFTu i NINTENTO, po zakończeniu każdego roku fiskalnego zbierają się, debatując nad rzędami z pozoru nic nie mówiących cyferek. To właśnie m.in. na ich podstawie określają politykę na następne miesiące (lata), na ich podstawie decydują o rozpoczęciu bądź nie produkcji wybranych gier (pierwsza część sprzedała się dobrze? Robimy sequela), na ich podstawie jedni tracą stołki, a inni upijają się z radości w barach po otrzymanym przed chwilą ewansie. Ech, te liczby.

Z końcem marca br. zakończył się dla wielu firm rok fiskalny 2004. Oznacza to okres od 1 kwietnia 2000 do 31 marca 2004 (rok fiskalny 2005, który już trwa, rozpoczął się dla tych firm analogicznie 1 kwietnia 2004). Dla przedsiębiorstw (wydawców) jest to o tyle istotne, że właśnie za ten wycinek czasu rozliczają się one z podatków. Stąd ich polityka ukierunkowana jest w ten sposób, by straty związane z odprowadzaniem pieniędzy do budżetu państwa z tytułu podatków były jak najmniejsze, a także by maksymalnie wykorzystać wszystkie możliwe zwolnienia z podatków, skorzystać z przysługujących im ulg itd. Z pozoru dla końcowego konsumenta, w tym przypadku dla nas - Graczy, znaczy to niewiele, ale w praktyce... bywa różnie. Przykład np. DRIV3R dobrze obrazuje, że końcowa jakość gry zależeć może również od czynników wymienionych wyżej. ATARI nie tylko chce, ale po prostu musi zdążyć z opublikowaniem tej gry przed 30 czerwca 2004 (rok fiskalny 2004 zamyka się dla nich właśnie z końcem czerwca) i zrobi to nawet wtedy, jeśli ta wymagać będzie jeszcze drobnych dodatkowych poprawek. Z "głośnych" przykładów tego typu warto odświeżyć sprawę TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS. Tu z kolei nie udało się wrzucić przygód Lary przed upływem roku fiskalnego (wtedy 2003), co naraziło firmę na nieprzewidziane straty, a co za tym idzie oznaczało dużo większe koszta produkcji. Poleciały głowy, wyrzucono niemal cała ekipę CORE DESIGN (developer) EIDOS zlecił pracę nad kolejną częścią serii TR nowemu zespołowi.

Rok fiskalny 2004 zakończył się 31 marca również dla centrali SONY w Japonii, w związku z czym tamtejszy gigant opublikował ogólnoświatowe wyniki sprzedaży sprzętu oraz gier. Marka PlayStation ma się w dalszym ciągu znakomicie, notując w wielu przypadkach wyniki lepsze niż w analogicznym okresie sprzed dwunastu miesięcy. Przyjrzyjmy się liczbom.

Ilość sprzedanych konsol PS2:
Japonia - 4,280,500 sztuk (wzrost o 40%)
USA - 7,320,000 sztuk (spadek o 37%)
Europa - 8,500,000 sztuk (wzrost o 8%)
W sumie - 20,100,500 sztuk (spadek o 2,420,000)

Ilość sprzedanych gier na PS2:
Japonia - 41 mln. sztuk (wzrost o 9%)
USA - 102 mln. sztuk (wzrost o 11%)
Europa - 79 mln. sztuk (wzrost o 31%)
W sumie - 222 mln. sztuk (wzrost o 32 mln)

Ilość sprzedanych konsol PS One:
Japonia - 520 tys. sztuk (spadek o 40%)
USA - 1,950,000 sztuk (spadek o 39%)
Europa - 830 tys. sztuk (spadek o 69%)
W sumie - 3,300,000 (spadek o 3,470,000)

Ilość sprzedanych gier na PS One:
Japonia - 2 mln. sztuk (spadek o 78%)
USA - 14 mln. sztuk (spadek o 53%)
Europa - 16 mln. sztuk (spadek o 27%)
W sumie - 32 mln. sztuk (spadek o 29 mln)

Dane takie w bardzo dokładny sposób określają sytuację zarówno na rynku hardware, jak i oprogramowania. W przypadku Stanów Zjednoczonych wyraźnie zaznaczyło się przesycenie rynku konsolą PS2. W roku fiskalnym 2003 udało się firmie znaleźć nabywców na prawie 18 mln. konsol, w 2004 już tylko na niewiele ponad 7 mln. Dokładnie odwrotna sytuacja miała miejsce w Japonii, a Europa niemal jak zawsze idzie po równej linii. W sektorze gier wszystkie trzy rynki zanotowały wzrost, co jest logiczną konsekwencją ilości sprzedanych dotąd na całym świecie konsol (już ponad 70 mln.). Niczym zaskakującym, nie tylko dla analityków, jest ciągły spadek obrotów notowany w przypadku PS One. Dane związane z tą konsolą wrzuciłem nie z sentymentu, ale by pokazać, że Szarak wciąż jest w grze. Choć wydaje się to nieprawdopodobne, to w okresie ostatnich dwóch lat SONY sprzedało prawie 7 mln konsol PS One. Dla porównania, całkowita sprzedaż Xboxa od chwili jego premiery (jesień 2001) wynosi niespełna 14 mln. sztuk. GameCube ów do dziś, wg szacunkowych źródeł, ma w swoim posiadaniu ponad 17 mln. Graczy. Tym samym definitywnie uciąć można doniesienia MICROSOFTu, jakoby Xbox był na drugim miejscu list sprzedaży po PS2. Konsole giganta z Redmond wyprzedziła "kostkę" tylko w Europie, wygrywając zdecydowanie w Japonii i minimalnie na terenie USA. Przynajmniej do tej chwili, bazując na wynikach do dnia 31 marca br.

Liczby odgrywają istotną rolę nie tylko ze względu na to co było, dając możliwość najbardziej obiektywnych podsumowań, ale również z uwagi na element planowania działań na kolejne miesiące i lata. Podczas tegorocznych targów E3 podczas konferencji prasowych SONY, MICROSOFT oraz NINTENDO zgodnie przedstawiły zakładaną na rok fiskalny 2005 wielkość sprzedaży swoich produktów. Firma Bille Gatesa do końca czerwca 2004 zakłada przedział 14.5 - 16 mln sprzedanych Xboxów, co powinni osiągnąć - mając na uwadze już osiągnięty wynik blisko 14 mln - bez większych problemów. Do końca marca 2005 widzą ok. 20 mln. konsol z zielonym logiem w naszych domach. Z Redmond napłynęły również prognozy dotyczące serwisu sieciowego Xbox Live. Obecnie subskrypcję na dostęp do serwerów wykupiło ok. 750 tys. osób (USA, Europa, Japonia - kolejność nieprzypadkowa), by do końca czerwca miało ich być już około miliona. MS zakłada, że w 2006 roku z XL korzystać będzie aż 4 mln. Graczy.

Tymczasem SONY zgodnie z przewidywaniami obniżyło podczas E3 cenę konsoli PS2 za wielką wodą. O 37% spadku sprzedaży tej konsoli w USA już pisałem - pośrednio stąd cięcia ze 179$ do 149$. Bezpośrednio wpływ na tą decyzję miała wcześniejsze obniżka ceny Xboxa (149$). Mimo to w SONY zdają sobie doskonale sprawę, że PS2 najlepsze lata ma już za sobą, co znajduje odzwierciedlenie w prognozach japońskiej firmy. Zakładają na rok fiskalny 2005 (przypominam kwiecień 2004 - marzec 2005) ogólnoświatową sprzedaż PS2 na pułapie 14 mln. egzemplarzy, wobec ponad 20 mln. Sztuk - wyniku osiągniętego dwanaście miesięcy wcześniej. Jeśli chodzi o pierwszego w historii handhelda SONY, firma spodziewa się wielkiego sukcesu. Wg prognoz PSP ma znaleźć co najmniej 3 mln. nabywców do końca marca 2005, przy czym należy pamiętać, że to ważące zaledwie 260 gramów cacko w sklepach zadebiutuje dopiero pod koniec br. Najmniej, jeśli chodzi o liczby, rozmowne jest N. Satoru Iwata, który w niewielkim stopniu porusza temat osiąganych i planowanych wyników. Z drugiej strony - z mówienia o nich tak naprawdę nic nie wynika. To nie liczby kształtują sprzedaż konsol czy gier, ale konsole i gry wpływają na późniejsze cyfry. [shiva]

piguła

PS2 Oficjalne rozszerzenie/dodatek do FINAL FANTASY XI nosi podtytuł CHAINS OF PROMATHIA. SQUARE-ENIX otwarło oficjalną japońską stronę poświęconą tej produkcji, na której przeczytać można m.in. o dwóch całkowicie nowych arenach do gry, nazwanych przez autorów Tavnazia i Movalpolis. Pierwsza to wyspa położona po zachodniej stronie kontynentu Quon, z kolei Movapolis jest podziemnym miastem założonym przez grupę goblinów Mobliins. Japoński magazyn branżowy Famitsu podaje również, że nie należy oczekiwać zbyt dużych zmian w systemie gry bądź też w jej technicznym wykonaniu, co potwierdzają pierwsze zdjęcia. Data wydania nie jest jeszcze znana. [shi]





PS2 Wśród sześciu nowych tytułów, jakie SEGA planuje zaprezentować światu pod czas E3 znajdzie się zestaw mini-gier wykorzystujących kamerkę do PS2. Wzorowane na bijącym rekordy popularności EYETOY produkcja o nazwie SEGA SUPERSTARS to najnowsze dziecko znanego tamu developerskiego SONIC TEAM. Mini-gry bazują na głośnych hitach SEGI, m.in. jest motyw z THE HOUSE OF THE DEAD (nawalamy w zombieki pojawiające się na ekranie w stylu identycznym do "Kung Fu" z oryginalnego EYETOY: PLAY), jest "bijatyka" z postaciami z VIRTUA FIGHTER czy np. trafianie w odpowiedni punkt na ekranie w rytm kawałków z SAMBA DE AMIGO. Zapowiada się znakomita wręcz zabawa, z zastrzeżeniem, że pewnie krótka i godna uwagi "na weekend". Konkretna data premiery nieznana, zakładać można wstępnie IV kwartał 2004. [shi]







Ohayo Nippon czyli pisane po kilku sake...

Witajcie cześć i czołem! O mały włos nie zdążyłbym, zabrakło mi węgla w tendrze, na szczęście ostatni odcinek był z górki i tak oto jestem A więc zaczynamy

Najpierw w japońskich salonach Sega World pojawiły się peesdwójki z EYE TOYem, a teraz SEGA sama zabiera się za robienie gierek korzystających z dobrodziejstwa małej, czarnej kamerki od SONY Pierwsze produkcja zwac się będzie SEGA SUPERSTARS - kolekcja mini-gierek wykorzystujących postacie z najbardziej popularnych gier SEGI (VIRTUA FIGHTER, SONIC THE HEDGEHOG, SAMBA DE AMIGO oraz THE HOUSE OF THE DEAD). Za developing gry odpowiedzialne jest studio SONIC TEAM, a gra ma ukazać się pod koniec 2004 roku (również w Europie i USA)



Kilkekrotnie wspominałem o specjalnym wydawnictwie dla fanow gry XENOSAGA - XENOSAGA FREAKS NAMCO podało ostatnio, ze ma zamiar sprzedać 100 tysięcy kopii XF Ze względu na brak danych o dotychczasowej sprzedazy, ciężko wyrokować czy te założenia są słuszne A co na to Star?

Oj, szaleje NAMCO z tymi bębnami! W lipcu mają się pojawić w Jeponii automaty z juz szóstą odsłoną serii TAIKOU NO TETSUJIN Również na PS2 maszyneria ostro pracuje a NAMCO zapowiedziało nową wersję bębanków, o zwięzłej nazwie TAIKOU NO TETSUJIN 4TH GENERATION - GATHERING FESTIVAL. Gra nie jest jednak kolejnym add-diskiem, nowością będzie możliwość uczestniczenia w weleniu (w bębny) przez aż osiem osób, rzecz jasna równocześnie Gra pojawi się 22 lipca i będzie kosztować 4725 jenów

Walenie w bębenki to ostatnimi czasy jedne z najbardziej popularnych gier w Japonii (vide TNT od NAMCO) Nie zostaje w tyle w tej materii NINTENDO, które zapowiedziało już teraz, ze 1 lipca (jakiś bębnowy miesiąc czy co?*) pojawi się dodatkowy dysk (Disk 2) dla gry DONKEY KONGA

Coś dla miłosnikow Myszki Miki i Innych Kaczorów Donaldów SQUARE-ENIX ujawniło, ze w drugiej części niezwykle infantylnego (przynajmniej dla mnie) KINGDOM HEARTS pojawi się Auron z FINAL FANTASY X Na razie nie wiadomo, czy będzie postacią grywalną.

Wspomnień czar trwa nadal przynajmniej w Japonii NINTENDO wypuści 21 maja na japoński rynek kolejnych 10 gierek ze Famicomu (NINTENDO'S FAMICOM MINI Vol 11 - 20) dla GBA, w cenie 2000 za sztukę

FINAL FANTASY XI ma juz 500 tysięcy zarejestrowanych użytkowników! Ciekawostką jest ze statystyczny użytkownik serwera posiada 2,5 postaci, przy czym za

Lp	Tytuł	Wydawca	Platforma
1	Derby Stallion 04	Enterbrain	PS2
2	Kinnikuman Generations	Bandai	PS2
3	Kirby Star Great Labynnth of the Mirror	Nintendo	GBA
4	Rockman Zero 3	Capcom	GBA
5	Dragon Quest V	Square Enix	PS2
6	Mario Golf GBA Tour	Nintendo	GBA
7	Crimson Tears	Capcom	PS2
8	Generation of Chaos IV Shinitan Makai	Idea Factory	PS2
9	Famicom Mini 01 Super Mario Bros.	Nintendo	GBA
10	Fokamich Fire Red	Nintendo	GBA

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki

dodatkowe postacie płaci się 150 jenów za sztukę). Czy 500 tys. to dużo czy mało, nie mnie osądzać, w każdym razie SQUARE-ENIX zdaje się być zadowolone, gdyż taką docelową liczbę użytkowników wyznaczyło sobie na starcie Kwadratowi goście ogólnie mają powody do zadowolenia - w ciągu ostatniego roku fiskalnego firma zanotowała sprzedaz na poziomie 63 miliardów jenów (wzrost o 7 miliardów), a zyski zamknęły się kwotą 18 miliardów (4 miliardy więcej niz w zeszłym roku). Wzrost firma zawdzięcza w dużej mierze sukcesowi DRAGON QUEST V w Japonii i FINAL FANTASY X-2 w Europie oraz USA



W jednym z ostatnich wywiadow, były szef United Game Artists (SEGA) - Tetsuya Mizuguchi stwierdził ze jego nowe studio (O ENTERTAINMENT) nie zamierza tworzyć gier dla GBA, bowiem jest to według niego zbyt przestarzała technologia, i ma zamiar skoncentrować się na produkcji gier dla sonowskiego PSP ze względu na jego zaawansowanie technologiczne Bez zbędnego entuzjazmu wyraził się natomiast o nintendowskiej przenośnej konsolce DS (DualScreen), stwierdzając, ze system nie jest specjalnie okazały, ale poki co rzucający wyzwanie ze względu na zastosowanie dwóch ekranów jednocześnie





Eye-toyowego szaleństwa ciąg dalszy SONY zapowiedziało kolejne produkcje przeznaczone dla ich kamerki, mające się pojawić w Japonii jeszcze w tym roku Pierwszą z zapowiadanych pozycji jest SARU EYETOY (APE ESCAPE), gra w stylu MARIO PARTY wykorzystująca postacie z gry APE ESCAPE, zawierającą około trzydziestu mini-gierek SARU EYETOY pojawi się w sklepach 5 sierpnia Drugą grą jest EYETOY FURIFURI DANCE TENGOKU japoński odpowiednik EYETOY GROOVE (w sklepach 24 czerwca w cenie 4500 jenów) Trzecią grą jest EYETOY SPORTS od KONAMI, niestety jedyne co wiadomo na temat tej gry, to to, za ukaze się ona 15 lipca SONY podało rowniez ze japońska wersja bejsbolowej gry MLB2004 będzie wykorzystywać kamerkę EyeToy do przenoszenia twerzy w trybie tworzenia postaci MLB pojawi się w Japonii juz 27 maja, w cenie 5800 jenów



Na koniec trochę japońskiej popierdółkowatości Tym razem na tapetę idzie gra o wszystko mówiącym tytule - KENSETSU JUUKI KENKA BATTLE BUCHIGIRE KONGOU!! Głównymi bohaterami gry są maszyny budowlane, ale nie myślcie, że to gra pokroju POWER SHOVEL (zabawy z koparką) albo KENKI IPPAI (zadanie wykonywa-ne przy pomocy ciężkiego sprzętu budowlanego, od spychacza, przez wywrotki po koparkę) KENSETSU JUUKI KENKA BATTLE to nic innego jak budowlany TEKKEN z tą różnicą ze zamiast Heńka możemy grać Koparą, a zamiast Jina chociażby Spycharą Swoją drogą - ciekawa czy gra podeszłaby





Kallemu i Muttiemu Wszystkich debili ktorzy chcieliby zagrać w ten wybitny tytuł informuję ze megawydawca MIDAS INTERACTIVE wypuścił na rynek PAL-ową wersję tego cudeńka - BATTLE CONSTRUCTION VEHICLES, za jedyne 15 funciaków*) Fight!

LOKI

No i dotarliśmy do końca Pa i do zobaczyska za miesiąc Ciuf-ciuf □



piguła

EYETOY CHAT będzie kolejną produkcją korzystającą z kamerki do PS2 od europejskiego oddziału SONY (konkretnie LONDON STUDIOS) Tym razem jednak wykorzystana zostanie do "zabawy" sieć Internet więc istnieje potrzeba posiadania również Network Adaptora Cudzysłów przy słowie "zabawa" nie jest przypadkowy, EYETOY CHAT to nie do końca gra. Raczej program, który umożliwi komunikację Graczom, coś w rodzaju wideotelefonu - logujesz się na serwer wchodzisz do jednego z "pokojów" na czacie i rozmawiasz z ludźmi widząc na ekranie ich twarz. Będzie ponadto możliwość tradycyjnego komunikowania się czysto tekstowo (przyda się klawiatura), opcja wysyłania 'wideo maili' i szarpnięcie w trzy mini-gry, na temat których SONY na razie nie podaje żadnych szczegółów Premiera latem [shi]

Polski oddział EA (www.polska.ea.com) poinformował o starcie Oficjalnego Polskiego Serwisu gry HARRY POTTER I WIĘŹIEN AZKABANU wydanej w związku z premierą nowej części filmu Firma podaje również, ze od 7 maja na półkach sklepowych pojawia się się najnowsza gra piłkarska - UEFA EURO 2004 (PS2, Xbox, w późniejszym terminie dostępna będzie wersja na GC) [shi]

Wersja PAL eRPeGa STAR OCEAN TILL THE END OF TIME ukaze się na naszym rynku dzięki UBISOFT, francuski wydawca nabył z początkiem maja prawa do publikacji gry na terenie Europy od SQUARE-ENIX Całość opierać się będzie niemal w stu procentach na wersji amerykańskiej, a premiera wstępnie zapowiedziana została na jesień br [shi]

Swojego flagowego racera chciałoby mieć również KONAMI, W firmie nie ukrywa się choc trzeba to traktować ze sporym dystansem, ze nadchodzące ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING ma za zadanie konkurować z czwartą częścią serii GRAN TURISMO Obie gry pojawią się na rynku w podobnym okresie, czyli z końcem roku, ale sukces już teraz zagwarantowany ma tylko produkcja POLYPHONY "Najbardziej realistyczny symulator jaki kiedykolwiek powstał" (to o EPR) - brzmi zabawnie [shi]

Nowy gatunek chce wylansować CAPCOM Najnowszą produkcję spod ich skrzydeł nazwano OKAMI i jest ona określana mianem "nature-adventure" Poruszamy się postacią białego wilka a gra utrzymana jest w oryginalnych klimatach przede wszystkim z uwagi na grafikę - przypomina trochę archaiczny film rysunkowy Nie dziwi to w kontekscie developera stojącego za tym projektem CLOVER STUDIO, znane m in z VIEWTIFUL JOE Na razie nie potwierdzono angielskojęzycznych wersji w Japonii OKAMI powinno zadebiutować zaraz po wakacjach [shi]



Oto zestawienie najlepiej sprzedających się gier w Europie datowane na dzień 8 maja bieżącego roku Poniższa lista uwzględnia sprzedaż w większości europejskich sieci "obracającymi" grami wideo

1. Hitman Contracts EIDOS (PS2 Xbox)
2. UEFA Euro 2004 Portugal EA SPORTS (PS2, Xbox)
3. Fight Night 2004 EA SPORTS (PS2 Xbox)
4. Transformers Armada: Energon ATARI (PS2)
5. Sonic Heroes SEGA (PS2, Xbox, GC)
6. TOCA Race Driver 2 CODEMASTERS (PS2, Xbox)
7. England International Football 2004 CODEMASTERS (PS2 Xbox)
8. 007 Everything or Nothing EA (PS2, Xbox, GC)
9. Splinter Cell Pandora Tomorrow UBISOFT (Xbox)
10. FIFA 2004 EA SPORTS (PS2, Xbox, GC)

Najnowsza przygody HITMANa trafiły od razu na pierwsze miejsce - recenzja w bieżącym numerze PE Świetnie sprzedaje się tez oficjalna gra piłkarska zbliżających się Mistrzostw Europy w piłce noznej w Portugalii - debiut na drugim. [shi]

KONSOLOMETR

MICROSOFT robi swoje, coraz skuteczniej wyrabiając uznaną markę wśród konsolowych Graczy. Tegoroczne expo w Los Angeles jest dla firmy o tyle istotne, ze po raz pierwszy obiektywna publiczność wskazuje, iz to właśnie na Xboxa wystawianych jest najwięcej "głosnych" gier HALO 2, DOOM III, HALF-LIFE 2 (choć to jeszcze daleka przyszłość), BC, FABLE, DOA ULTIMATE, CONKER LIVE AND RELOADED - to tylko część z nich. Znakomitą informacją dla posiadających szybkie Internetowe łącza jest podpisanie umowy z EA, dzięki której gry największego i najbogatszego obecnie wydawcy na świecie wyposazone będą w opcje on-line także w wersjach na X-a, a nie - jak dotąd - tylko na PS2. W chwili obecnej na całym świecie jest już blisko milion uzytkownikow serwisu Xbox Live, przy dwóch milionach osób grających w Sieci na PS2.



Współzałozyciel firmy BUNGIE Alexander Seropian stworzył studio developerskie WIDELOAD GAMES, ktore z miejsca rozpoczęło prace nad nowa grą na Xboxe (i PC) Seropian opuścił MICROSOFT GAME STUDIOS kilka tygodniu temu, nie uzasadniając w zeden racjonalny sposob swojej decyzji. Zepowiada na 2005 rok zakończenie produkcji nowego tytułu - będzie bazował na silniku HALO [shi]

Podczas prezentacji DOOM III na Xboxa, Todd Hollenshead z ID SOFTWARE powiedział, ze tytuł ten nie zostanie wyposazony w opcję gry na podzielonym ekranie (Split Screen definitywnie wyłatuje) Pnorytetem jeśli chodzi o rozgrywkę wieloosobową jest i będzie zabewa na serwerach Xbox Live, w dwóch trybach co-operative dla dwóch Graczy oraz klasyczny Deathmatch dla meksimum czterech osób Trochę mało huh? [shi]

21 kwietnia, od godziny szóstej rano przez równą dobę nie działały serwery Xbox Live Zostały wyłączone w związku z konserwacją całego serwisu oraz nowego upgrade u znanego oficjalnie pod nazwą "Tsunami" (ewentuelnie Xbox Live 3.0) Nowa wersja systemu juz działa, oferując kilka zapowiadanych wcześniej udoskonaleń (m in rozmowy głosowe za pomocą headsetu bez konieczności wchodzenie do jakiejkolwiek gry) [shi]



Dead to Rights II

Jack Slate ponownie w Grant City

Kiedy pod koniec 2002 roku posiadaczy Xboxów kusiła pierwsza część, opinie były rózne Z jednej strony udana niezła gra akcji, dynamiczna, fajnie zmontowana, z drugiej - głosom krytyki poddano zbyt wysoki poziom trudności Późniejsza edycja na konsolę SONY okazała się być nieco "inną" produkcją, przesadnie uproszczoną, a przez to z kolei zdecydowanie zbyt łatwą. Ze skrajności w skrajność Wyzazonym "złotym środkiem" ma być DTRII Napisany od podstaw engine stawia na swobodę działania i interaktywność z otoczeniem, 'dwojka" oferuje zdecydowanie bardziej mroczny klimat (z postrzelonych cial wydobywa się dużo krwi, na ulicach panuje charakterystyczny mrok) Z nowych broni na uwagę zasługują przede wszystkim miny oraz granaty Nie zabraknie Shadowa - pies robi wszystko to, co w oryginale,





zdecydowanie częściej będzie za to pojawiał się na ekranie pomagając głównemu bohaterowi Jack walczył będzie w pełnym zakresie 360 stopni (rzecz podobna do tej z DEATH BY DEGREES), szybkim ruchem potrafi tez zgrabnie podciąć przeciwnika, wstać i wycelować w tył głowy podnoszącej się dopiero postaci (niezła realizacja - w sensie animacji). Akcje w stylu MAX PAYNE z efektem Slow-Motion nie wnoszą nic świezego, bo wydają się być wrzucona nieco na siłę Przy obecnym etapie zaawansowania prac (50%) wizualnie bardzo przeciętnie - gra na razie niewiele różni się od oryginału A ten w tym elemencie mocamy nie był □ [shiva]

PIGUŁA

Na Xboxa oraz PS2 pojawi się trzecia część wyścigów MIDNIGHT CLUB ROCKSTAR oficjalnie potwierdziło, ze gra powinne trafić do sklepów przed tegorocznymi świętami Bożego Narodzenie Zadne szczegoły nie są na razie znane, co ciekawe, nic nie mówi się nawet o trybie on-line, który w przypadku "dwojki" był jednym z najmocniejszych punktów Niepotwierdzone źródła mówią jednak ze zmagania sieciowe oczywiście będą, o bardzo zbliżonej specyfice do tych z NEED FOR SPEED UNDERGROUND - konkurencyjnej produkcji EA (druga część tej gry zaatakuje rynek niemal w tym samym czasie co MC3) [shi]

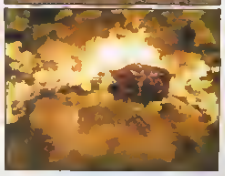
Gra firmowana marka "Playboy" została oficjalnie potwierdzona - docelowo platformy MICROSOFTu oraz SONY Tytuł, którego developeram jest studio CYBERLORE, nazywać się będzie PLAYBOY THE MANSION przy czym tak na dobrą sprawę do końce nie wiadomo jaki gatunek prezentuje "Ma to być mieszanka sexu i zabawy" - stwierdził niedawno Joe Minton (szef CYBERLORE), dodając, że Gracz będzie uczestniczył w różnego rodzaju przyjęciach, robił i przeglądał fotografie, no i obserwował piękne kobiece kształty Być moze na E3 zaprezentują jakieś zdjęcia - odsyłam do relacji [shi]

THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE (wszystkie trzy konsole NG) róznić się będzie od dwóch poprzednich spod znaku Tolkiena, ma bowiem możliwość zmiany strony konfliktu Jeśli znudzi nam się grzeczny klimacik Druzyny Pierścienia z czasem - odblokowując specjalne opcje - mozemy zająć miejsce w szeregach sługusów Saurona. Nasze questy mają charakter indywidualny stanowią jednak trybiki większych scen znanych z filmów, które popychają fabułę gry do przodu

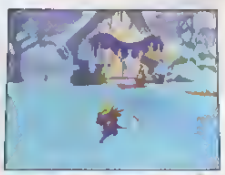


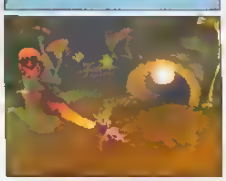
Do walk zastosowano system turowy który będziemy mieli okazję przetestować w tak spektakularnych akcjach, jak potyczka z Balrogiem, obrona Osgiliath czy Helm's Deep Za produkcję ponownie odpowiedzialny jest wewnętrzny team EA - REDWOOD SHORES, ktory w zeszłym roku dostarczył nam TLOTR THE RETURN OF THE KING [butch]





Kolejne część zbezczeszczonej seni o przygodach smoka SPYRO (w oryginale na PSX ie) trafi do sklepow przed tegoroczną Gwiazdką Po ostatnio wydanej dennej SPYRO ENTER THE DRAGONFLY trudno być optymistą, aczkolwiek VIVENDI robi co moze by najnowsza odsłona SPYRO A HERO'S TAIL "wróciła na właściwe tory" Poprawiono grę od strony technicznej - to widać Pracują tez nad znacznie bardziej intuicyjnym sterowaniem i przede wszystkim z rozmachem przygotowanych mapach Tyle obietnic, zobaczymy czy choć jedna się sprawdzi Wszystkie trzy konsole NG [shi]





Platforma SONY wciąż zdecydowanie przewodzi stawce konsol Next Gen. Kolejne targi E3 i kolejna dominacja PS2 jeśli chodzi o ilość dostępnych gier. Analitycy zwracają jednak uwagę, że z biegiem czasu coraz mniej tytułów posiada status wyłączności i większość z nich równolegle ukazuje się bądź ukaze na Xboxa. Wyraźnie daje się też odczuć, ze w tym roku japoński gigant po części odpuścił sobie "dużą" konsolę, przerzucając większość marketingowych sił na przenośnego handhelda PSP. Takie tytuły jak GRAN TURISMO 4 czy METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER i tak są skazane na sukces. Cieszy zapowiedź obniżki ceny na terenie USA (do 149$; niecałe 600 zł), bo to może oznaczać za kilka miesięcy podobny ruch w Europie.



A jednak. SONY potwierdziło ze również jednak i Gracze Starego Kontynentu dostaną dysk twardy do PS2. Wstępne data premiery oscyluje w okolicach grudnia, a razem z nim pojawi się (będzie z pewnością pre-instalowana od razu na HaDeku tak jak w USA) FINAL FANTASY XI. Przypuszcza się, ze cena nie przekroczy 100 euro czyli w chwili obecnej ok. 470 zł. [shi]

Praktycznie pewna jest już obniżka ceny PS2 na terenie Stenów Zjednoczonych, co oficjalnie powinno zostać ogłoszone podczas targów E3. Dotychczasowa 179$ zastąpi kwota 149$, czyli dokładnie tyle, ile od kilku miesięcy kosztuje za wielką wodą konsola giganta z Redmond. W przeliczeniu na złotówki daje to sumę mniejszą niż 600 zł, przy czym Europa na obniżkę musi jeszcze na razie poczekać. Cena PS2 wynosi tu nadal 199 euro (prawie 900 zł) [shi]

Europejski oddział SONY (SCEE) ogłosił datę wydania oraz cenę GRAN TURISMO 4 PROLOGUE SIGNATURE EDITION w wersji PAL. Gra do sklepów trafi w limitowanym nakładzie w maju i kosztować będzie 25 funtów (ok. 37 euro). W przeliczeniu na złotówki daje to kwotę aż ponad 170 zł, co za bądź co bądź tylko demo właściwej gry jest sumą delikatnie mówiąc przesadzoną. Kogoś tam w SONY chyba nieźle pogrzało, proponuję jeszcze opcję ściągania nowych samochodów po 20 zł za każdy. [shi]



Battlefield: Modern Combat

Producent: EA **Date wydania:** ZIMA 2004 r.

BATTLEFIELD 1942 - jeden z najlepszych, najbardziej rozbudowanych pecetowych shooterow FPP, z rewelacyjnym trybem sieciowym, zmierza w nowych szatach, odpowiednio przykrojony na sprzęcicho SONY. BATTLEFIELD: MODERN COMBAT tworzone przez szwedzkie DIGITAL ILLUSIONS wrzuci nas w świat nowoczesnej wojny - i nie mam tu na myśli tylko kwestii on-line. Ponad 30 grywalnych wehikułów - czołgi, helikoptery (!), pojazdy szybkiego reagowania, wielkie konflikty na rozległych arenach a w środku tej zadymy nasz żołnierzyk, jako jeden z 24 żywych Graczy na maple. Do wyboru mamy trzy strony konfliktu: Amerykę, Chiny i Środkowy Wschód, a szczegółowo oddane lokacje będą rzucać nas po rozmaitych zakątkach globu i znanych punktach zapalnych międzynarodowych wasni - od gęstwin puszczy po ulice miast i tereny w pełni zurbanizowane. Przysłowiowe "wisienki na torcie" są aż trzy - rozbudowany arsenał dający nam do rąk 70 nowoczesnych zabawek, pełna obsługa headsetu USB i ranking najlepszych Graczy w Sieci. Ta produkcja zawiera wszelkie potrzebne do sukcesu składniki, które wszystkie razem krzyczą "to nie może się nie udać!" Jednak nie takie "cuda" się zdarzały - dlatego trzymamy kciuki i czekamy na pogromcę SOCOMa □ [butcher]



PS. Gra przed ponad rokiem zapowiadana była na konsolę Microsoftu, ostatecznie jednak ta wersja została skasowana!

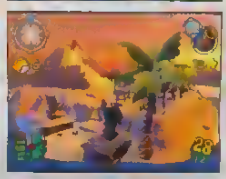
PIGUŁA

Pojawiły się pierwsze oficjalne informacje dotyczące WINNING ELEVEN 6 (PRO EVOLUTION SOCCER 4 w Europie). Japończycy dostaną grę już 5 sierpnia i oto lista potwierdzonych nowości: zwiększenie liczby klubów w trybie Master League z 64 do 138, w tym oparte na pełnej licencji ligi hiszpańska, włoska, francuska, niemiecka, angielska oraz holenderska. Przy wykonywaniu rzutów możliwa będzie kombinacja z dwoma zawodnikami, np. jeden zawodnik odgrywa piłkę, a drugi, nadbiegający, strzela. Wreszcie pojawi się na boisku sędzia. Więcej zagrań, nowe animacje, jeszcze lepsze tekstury, w najnowszej odsłonie widoczne będą m.in. zabrudzenia na strojach piłkarzy. KONAMI nie potwierdziło niestety trybu on-line, a europejska wersja zaplanowane została na przełom października i listopada (po raz pierwszy gra z tej serii trafi również na Xboxa). [shi]

Przełożona została premiera skośnookiej wersji FINAL FANTASY XI. Planowo najnowsze dziecko SQUARE-ENIX trafić miało w ręce małych ludzików latem tego roku, niestety najnowsze doniesienia mówią dopiero o zimie 2004/2005. Tym samym nie ma co łudzić się, ze wersja anglojęzyczna dostępna będzie w tym roku. Najwcześniej II kwartał 2005. [shi]

Z źródeł bliskich samemu ATARI wiadomo już, ze nastąpiło kolejne przesunięcie premiery DRIV3R. W tej chwili za oficjalną datę wydania uznaje się już nie bliski Dzień Dziecka, a 21 czerwca w USA oraz 25 czerwca w Europie. REFLECTIONS potrzebowało dodatkowych trzech tygodni na dosztlifowanie produktu. [shi]





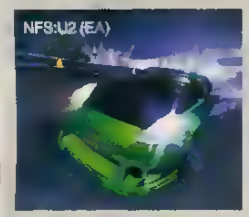
Kolejna odsłona serii walczących robaków zatytułowana będzie WORMS FORTS: UNDER SIEGE. Technicznie niewiele różni się od słabego pod tym względem WORMS 3D - bazuje na tym samym silniku. SEGA wraz z TEAM 17 (dev.) kładzie tym razem duży nacisk na kwestię scenariusza, przenosząc nas np. do starożytnego Egiptu i Japonii, który zahacza o literaturę fantastyczną (m.in. weźmiemy udział w zmaganiach o Troję i pomożemy królowi Arturowi). Więcej fortyfikacji na mapach ma wnieść nowe elementy strategii do gry, twierdzi Debbie Bestwick, szef marketingu, co należy traktować jednak z dużym przymrużeniem oka (rozgrywka kropką w kropkę przypomina wcześniejsze, mało udane w 3D rozwiązania). Premiera IV kwartał bieżącego roku. Na PS2 i Xboxa. [shi]

THE SHIELD to tytuł jednego z amerykańskich seriali TV, a teraz również nazwa gry. SAMMY (dev.) wykupiło prawa do konsolowych wersji - poza PS2 jeszcze Xbox - przygód skorumpowanego gliniarza nazwiskiem Vic Mackey, w którego postać wcielił się Michael Chiklis. Główny bohater będzie miał jego facjatę, przemawiał tym samym głosem itd. - standard. Rozgrywka kserująca najlepsze pomysły GTA, choć oczywiście trudno przypuszczać, by okazała się choć w jednej dziesiątej tak rajcowna, jak dziecko ROCKSTAR/TAKE2. Premiera wstępnie w I kwartale 2005 (Japonia). [shi]

NFS:U2 oraz SRS

Data wydania: IV KWARTAŁ 2004 R (NFS U2), SIERPIEŃ (SRS)

Mimo rejestracji kilka tygodni temu domeny internetowej, która jako podtytuł kolejnego NEED FOR SPEED wskazywała nazwę MOST WANTED, EA zmyliło tropy i pojechało klasycznie, zapowiadając po prostu kolejne NFS UNDERGROUND i dodając odpowiednią cyferkę. Jednak sama gra ma podobno przynieść więcej zmian niż wskazywałby tytuł. Największa z nich to wielkie miasto podzielone na pięć dzielnic i pełna swoboda eksploracji całości. Podczas owego luźnego bujania się napotkamy na ulicach rywali, którzy będą mojowali rozmaite potyczki i wyzwania, zdradzając nam jednocześnie najciekawsze miejsca do podziemnych wyścigów i najlepszych dealerów wypasionych części do tuningu naszych zabawek (HIV. Można zatem rzec o nawiązaniu do MIDNIGHT CLUB 2). Oczywiście ten aspekt gry, zapoczątkowany u poprzednika, został odpowiednio rozwinięty i pogłębiony, a notka prasowa EA wspomina nawet o jakichś miliardach możliwych kombinacji wizualnej 'customizacji'. Prawda jak zawsze wyjdzie w praniu, potwierdzono natomiast ponad 30 licencyjnych wózków i nowe tryby gry, mieszając jednak na temat trybu on-line (co jednak wydaje się pewnikiem dla wersji PS2). Na pewno opcji sieciowej nie zaoferuje STREET RACING SYNDICATE - kolejna wyścigówka w modnych teraz klimatach, powstająca już od blisko 3 lat! NAMCO po ubiegłorocznym wykupieniu gry od upadłego 3DO, nieco podrasowało silnik, upodabniając bardzo grę do ostatniego NFS. Braki w licencjach priorytetowych w produkcie EA, rekompensować ma tutaj bardziej dynamiczna rozgrywka (jest szybciej i bardzo zręcznościowo). Jak pamiętacie, na ostatnim E3, tytuł ten reklamowało całe stado skąpo odzianych pań, które w grze przewijają się tu i owdzie. Popatrzcie tylko na tą po prawej. Jednocześnie trzeba zauważyć, że na terenie Europy EA będzie dystrybutorem nie tylko NFS U2, BURNOUT 3 ale i pewnie SRS. Monopol!□ [butcher_shiva]









COLIN MCRAE RALLY 2005

Wydawca: CODEMASTERS **Data wydania:** IV kwartał 2004 r



Jeżeli za najważniejszą innowację producent uważa nowy tryb Career Challenge, to do piątej części serii warto podejść z dystansem. Wspomniane opcja kariery ma pozwolić ścigać się w dwudziestu różnych turniejach, na ponad trzystu OeSach (z nowych krajów doszedł Rajd Niemiec).

Przeobrażeniu uległy klasy pojazdów. Samochody podzielone będą standardowo na te napędzane na jedną lub dwie osi, ale do tego dochodzą kategorie Super 2-wheel, Rear Wheel, Distinctive i 4x4 Classic. Nazwy nie robią chyba na nikim wrażenia i w praktyce nie będą pewnie miały wielkiego przełożenia na jakość rozgrywki. A niewiele się mówi o aspektach czysto grywalnościowych, z pojedynczych wypowiedzi koderów wywnioskować można, że model jazdy po raz kolejny zmieni się, ale w niewielkim stopniu. Równie mało rozmowni są graficy, dla których celem numer jeden jest stworzenie jak najbardziej wiernych tym rzeczywistym modeli aut. Powstaje tu pytanie co w takim razie z otoczeniem, które od zawsze było najsłabszym ogniwem (hmm) serii? Ciekawie zapowiada się kwestia zniszczeń, których wizualizacja jest jeszcze dokładniejsza i będzie różna dla poszczególnych aut. Tych ponad trzydziestka z rzadko spotykanych m.in. VW Beetle RSi, a poza szeregiem doskonale znanych pojazdów WRC (brakuje tylko Peugeota 307, ale pewnie ostatecznie go wrzucą) są też klasyki pokroju Lancii Stratos. Tryb on-line zapewni zmagania ośmiu Graczom □ [shiva]





Polecany sklep wysyłkowy: WWW.starlite.com.pl



KONSOLOMETR

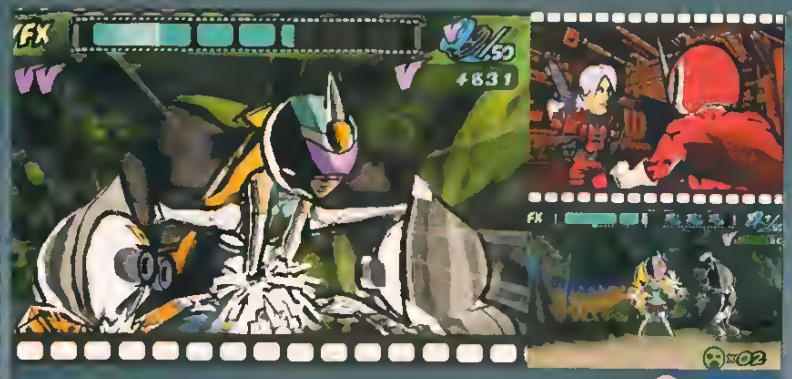
Podobnie jak SONY ze swoim PSP, tak również NINTENDO dużą uwagę poświęciło podczas E3 nowej przenośnej zabawce DS. Stacjonarna konsola zeszła nieco na drugi plan, co nie może nastrajać pozytywnie, mając na uwadze zwłaszcza fakt, że o ile PS2 na brak nowych gier narzekać nie może, o tyle support GameCube'a ze strony producentów z gatunku 2nd. i 3rd. party developers jest o wiele słabszy i, jakby tego było mało, z każdym miesiącem się kurczy. Cieszą za to nadchodzące produkcje N. Sequele METROID PRIME, THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER czy MARIO SUNSHINE są teraz na celowniku wszystkich fanów hydraulika. Trochę "świeżości" wniesie z pewnością PAPER MARIO 2. Jak podał w-ce prezydent firmy George Harrison do końca 2004 roku biblioteka wszystkich gier na GaCka przekroczy liczbę 400.



Drugi Ogólnopolski Zlot Fanów Nintendo odbędzie się w Krakowie w dniach 26 - 28 czerwca. W programie imprezy znajdą się m.in.: konkursy gier: MARIO KART DD!, SOUL CALIBUR 2, F-ZERO GX, NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, FIFA 2004 oraz 2 gier - niespodzianek. Oprócz konkursów stricte konsolowych, uczestnicy Zlotu będą mieli okazję sprawdzić się w konkurencjach nie wymagających konsol: mecz piłki nożnej, pokaz mody (uczestnicy Zlotu wezmą udział w konkursie "zrób z siebie bohatera gry", gdzie spróbują ubrać się tak jak wielcy bohaterowie gier), przeciąganie liny, wyścig przełajowy.

W trakcie Zlotu będą miały miejsce również inne ciekawe imprezy: pokaz sztucznych ogni, prezentacja najnowszych gier na platformy NINTENDO oraz nowych platform sprzętowych NINTENDO, dyskusja na temat przyszłości konsol w Polsce, spotkanie z twórcami gier (na razie personalia niech zostaną miłą niespodzianką), wspólna akcja firm Świat Nintendo i Electronic Arts - 'Game Boy—cool for hot summer' dyskusje na temat piractwa konsolowego z zaproszonymi autorytetami, ognisko, wizyty znanych osób, inne atrakcje. Patronat medialny nad imprezą obejmie szereg mediów - nie tylko związanych z grami wideo - w tym radio RMF FM, portal Intene.pl i PSX EXTREME.

Wszystko wskazuje na to, że druga część strategii PIKMIN nie będzie tylko 'zwykłym" sequelem. Jak donoszą szpiedzy z KKW, najbardziej prestiżowy magazyn branżowy w Japonii wystawił tej grze notę 39/40 (10/10/9/10), co jest wynikiem zaskakująco wręcz wysokim. Ciekawe, jak nota Famitsu wypadnie w konfrontacji z "naszym' systemem ocen. [shi]

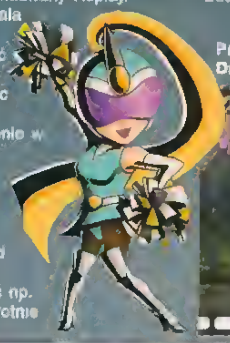


VIEWTIFUL JOE 2

PS2

Silvia, dziewczyna Joe, będzie drugą grywalną postacią. Interasujące zwłaszcza w kontakcie tego, że autorzy przygotowują tryb co-operative dla dwóch Graczy. Bez większych za to zmian na polu walki. Rozgrywka przypomina zmagania z części pierwszej, tyle że w nowych scenanach. Dżungla, starożytna Japonia, zasypane śniegiem góry - te prezentują się najbardziej interasująco. Poza standardowymi, znanymi akcjami VFX (Slow, Mach Speed i Zoom in) pojawia się nowy ruch nazwany Replay. Zgodnie z nazwą pozwala cofać w czasie wykonaną już czynność i ponownie ją uaktecznić. Przykładowo jedząc burgera, by przywrócić zdrowia Joe, uruchomienie w tym czasie Replaya spowoduje, że ten połknie go jeszcze dwukrotnie. W efekcie czynność zostaje wykonana trzy razy pod rząd, co można z powodzeniem stosować np. przy combosach (trzykrotnie większe zniszczenia). Od strony technicznej VJ2 wygląda kropka w kropkę jak oryginał, ale też trudno od typowego do bólu sequala wymagać cudów: dograno jedynie kilka nowych efektów dźwiękowych. Amerykańska premiera dopiero zimą, Japończycy pitnowo po wakacjach.

PS. W sierpniu br. trafi jeszcze na rynek konwersja pierwszej część gry, przeznaczona dla PS2. Dodatkową atrakcją ma być grywalna postać Dantego z serii DEVIL MAY CRY. [shiva]



Producent: CAPCOM
Data wydania: 20 PAŹDZIERNIKA (JAP)



PIGUŁA

W roku fiskalnym 2003/2004 francuski gigant wydawniczy UBISOFT osiągnął przychód na poziomie 433 milionów $. Jest to wynik o 22,5% lepszy niż w analogicznym okresie 12 miesięcy wcześniej. Największym hitem firmy okazało się być PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, które sprzedano na całym świecie w liczbie 2,4 mln egzemplarzy. Drugie miejsce przypadło TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 (2,2 mln.), a trzecie TOM CLANCY'S SPLINTER CELL z 1,7 mln sprzedanych sztuk. Wszystkie trzy gry dostępne były na PS2, Xboxa i GC. [shi]

Produkcje spod znaku KEMCO nie powodują przyspieszonego bicia serca, ale zgodnie z zasadą 'lepiej jak jest więcej" Firma ogłosiła nowy tytuł opracowywany na zasadzie wyłączności dla konsolki Big N. Pod nazwą BLOOD MOON kryje się action-adventure z elementami RPG, którego akcja przedstawiona będzie w starożytnych krajach Dalekiego Wschodu. Fabuła podejmuje wątek morskiej podróży głównego bohatera z Japonii do Chin. Najwcześniej czwarty kwartał bieżącego roku (na razie tylko KKW). [shi]

Trwają intensywne testy najnowszej wersji programu Warp Pipe oznaczonej symbolem 0.4 (Megatone). Przypominam, że software ten umożliwia grę poprzez Internet na "kostce" (wszystkie tytuły które wyposażone zostały w opcję LINK, odpowiednik XBConnect z konsoli MICROSOFTu). Program zmienił się nieco wizualnie, jest bardziej przejrzysty, ponadto wprowadza listę kontaktów (osoby dostępne i niedostępne) niemal do złudzenia przypominającą nasz 'rodzimy" komunikator Gadu-Gadu. Wyeliminowano kilka bugów, dużą uwagę autorzy poświęcają też przyspieszeniu pracy Warp Pipe. Wersja 0.4 ma być dostępna do ściągnięcia ze strony http://www.warppipe.com pod koniec maja (na razie wciąż zassać można 0.3.5 Beta). [shi]

Znane są pierwsze detale PRINCE OF PERSIA 2, sequela ubiegłorocznego hitu UBISOFT potwierdzonego oficjalnie przed dwoma miesiącami. Zwraca uwagę przede wszystkim nieco bardziej 'mroczny" klimat, co dobrze oddają pierwsze obrazki wypuszczone przez wydawcę. Zyskała na szczegółowości postać nie tylko Księcia, ale i przeciwników, jeśli screeny nie są retuszowane. poprzeczka zawędrowała o jeden poziom wyżej. Nowe lokacje przygotowano m.in. na pokładzie potężnego statku. Oryginał miał w zasadzie tylko dwa niedociągnięcia: miejscami kiepskie AI przeciwników oraz zdecydowanie zbyt krótki czas gry. POP2 ma je wyeliminować. [shi]







Sudeki

Producent: CLIMAX STUDIOS **Date wydania:** LIPIEC 2004



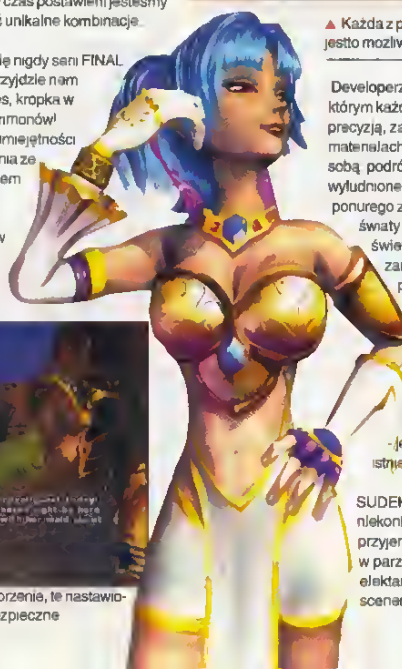
▶ Efektowne rozbłyski podczas wykonywanych atakow to jeden z wielu atutów SUDEKII

SUDEKI nabrało wyrazu i w końcu możemy przedstawić kilka ciekawych konkretów na temat tego ciekawie prezentującego się RPG na Xboxa. Gra efektownie łączy przepych czerpiącej z możliwości Xboxa szaty graficznej, ducha klasycznego RPG i elementy rodem ze skradankowych przygód panny Croft. Jestem ciekaw końcowego efektu mieszanki typowo blaszakowych cech RPG (bogactwo możliwości) oraz tych stricte konsolowych (dynamizm i przystępność)



W drużynie znajdują się 4 postacie - zachowano klimat arcade przez możliwość swobodnego przełączania między nimi, co wyjaśnia podział na atakujących z bliskiego i dalekiego zasięgu, oraz przypisany tym odmianom widok TPP(postać atakująca bronią białą) i FPP (ciskające pociski magiczne laski). Każdy z bohaterów posiada też pewne unikatowe umiejętności, min przesuwanie ciężkich przedmiotów, czy skakanie nad przepaściami z pomocą rocketpacka, lub dostrzeganie ukrytych za pomocą magii przedmiotów. System walki umożliwia wyprowadzanie combosów - łączenie trzech przycisków w różna kombinacje wymaga wyczucia czasu i precyzji, a z czasem patent ten poddany jest ewolucji i oferuje coraz większe możliwości!

Autorzy wychodzą poza standardowy system zbierania pkt doświadczenia, wprowadzając tzw. Ability Points. Korzystając z nich możne w swobodny sposób kierować rozwojem swojej postaci podnosząc podstawowe współczynniki, dodając nowe zaklęcia, czy wyuczac się specjalnych umiejętności. Z racji tego, że punktów jest ograniczona pula, cały czas postawieni jesteśmy w sytuacji wyboru, co pozwala tworzyć unikalne kombinacje.



▲ Każda z postaci dysponuje unikalną, specjalną zdolnością - tutaj jestto możliwość latania za pomocą rocketpaka.

Najprawdopodobniej nie doczekamy się nigdy sam FINAL FANTASY na Xboxa, ale w SUDEKI przyjdzie nam zakosztować efektownych Spirit Strikes, kropka w kropkę podobnych do osławionych Summonów! Efekty zaklęć i używanie specjalnych umiejętności również nasuwają nieodparte skojarzenia ze słynną serią - dynamiczne ataki mieczem podkreślono rozbłyskującym na cały ekran światłem. Bez komentarza pozostawię również obecność slotów w broniach, gdzie wstawić można różnokolorowe kryształki zwiększające ich możliwości bitewne.

Developerzy czarowali nas obietnicami ogromnego świata, w którym każdy zakątek stworzony miał być z rzemieślniczą precyzją, zapełniony kunsztownymi modelami 3D. Faktycznie na materiałach filmowych poszczególne regiony różnią się między sobą, podróżować można od malowniczej wioski, przez wyludnione piaszczyste kaniony, aż prosto między zimne mury ponurego zamczyska. Ciekawie prezentuje się podział na 3 światy: królestwo światła, stanowiący jego przeciwieństwo świat mroku i znajdujący się "pomiędzy nimi", zamieszkały przez duchy świat cieni. Ten pierwszy przypomina najpiękniejsze kreskówki Disneya - tętni życiem, zachwyca ośnieżonymi szczytami górskimi i rosnącymi przy skałach różnokolorowymi, egzotycznymi gatunkami kwiatów, a zaludniają go bajkowe stworzenia - jest wręcz przesycony kolorami. W drugim panuje złowroga ciemność, a znajome lokacje nabierają niepokojącego charakteru. Tyle samo w nim podobieństw, co różnic - jednak oba równoległe królestwa nie mogą bez siebie istnieć, powiązane szeregiem zależności.



▲ Świat Sudeki zaludniają bajkowe stworzenia, te nastawione przyjacielsko, jak i śmiertelnie niebezpieczne

SUDEKI ma spory potencjał celując w grupę Graczy niekoniecznie lubiących japońskie RPG, a znajdujących przyjemność w dynamicznych grach action-adventure. Jeśli w parze z ciekawym systemem i przyciągającymi oko efektami audiowizualnymi pójdzie ciekawy i epicki scenariusz, wróżę tej grze świetlaną przyszłość! [mazzi]

Fakty czy plotki?

■ Wydana przez ATARI z początkiem maja TRANSFORMERS ARMADA doczeka się kontynuacji. Wg słów Andrew Cartera z działu developingu, prace nad sequelem już ruszyły;

■ Średnia gra na podstawie średniego filmu THE HULK osiągnęło sprzedaż na niewiarygodnym poziomie ponad 2 mln kopii i wynik ten zaskoczył chyba nawet VIVENDI UNIVERSAL (wydawca). Oczywiście "dwójka" już w drodze,

■ Druga część MECHASSAULT zawita do Europy zaraz pod koniec bieżącego roku. Priorytetem będzie rozgrywka sieciowa na serwerach Xbox Live,

■ W siedzibie CAPCOMu mówi się na razie po cichu, o kilku konwersjach, jakie firma miałaby przygotować dla konsoli MICROSOFTu. Wśród nich wymieniana jest m.in. VIEWTIFUL JOE (wersja na PS2 będzie zaraz po wakacjach),

■ Według zestawienia opublikowanego w wewnętrznym raporcie przez BUNGIE, jak do tej pory sprzedało się na całym świecie już blisko pięć milionów egzemplarzy HALO na Xboxa,

■ EVOLUTION STUDIOS planują na IV kwartał czwartą odsłonę swojej wyścigowej serii WRC. Wydawca, którym jest SONY, na razie tego nie potwierdza,

■ Jako ciekawostkę warto odnotować fakt, że na rynku japońskim GTA: VICE CITY swoją premierę będzie miało dopiero teraz, dokładnie 20 maja. Wydawcą na tamtejszym rynku CAPCOM.

■ Trwają prace nad drugą częścią platformera BLINX, który w oryginale pojawił się na X-ie. Tym razem również docelowo konsola MICROSOFTu i ponownie w roli głównej wystąpi znany z "jedynki" kocur. Więcej akcji z czasem, bardziej rozległe poziomy i mniej monotonni - takie są pierwsze obietnice,

■ GUILTY GEAR XX trafi do posiadaczy Xboxów w USA za sprawą MAJESCO. Gatunek mordobić 2D trzyma się znakomicie.

■ Niestety nie zagramy w tym roku w NARC, kontrowersyjną produkcję MIDWAY (powstająca na bazie arcade'owego hitu z końca lat 80. gra priorytetowo traktuje śliski temat narkotyków), której zapowiedź zamieściliśmy w PE#80. Najwcześniej I kwartał 2005 (PS2, Xbox),

■ SHADOW HEARTS 2 (PS2) na Starym Kontynencie występować będzie pod nazwą SHADOW HEARTS: COVENANT. Gre trafi na sklepowe półki jesienią (realistycznie listopad-grudzień 2004) za sprawą MIDWAY,

■ Pojawiły się głosy, że Xbox 2 może zadebiutować na rynku już podczas najbliższych świąt Bożego Narodzenia (koniec 2004). Źródła bliskie MICROSOFTowi zdementowały jednak te pogłoski, utrzymując, iż launch nowej konsoli będzie miał miejsce w okresie "mid 2005", czyli w połowie przyszłego roku,

■ Walki za pomocą białej broni w tryble on-line dla maksymalnie szesnastu Graczy - to najkrótsza charakterystyka sieciowej bijatyki IRON PHOENIX (exclusive na Xboxa). Wydawcą i developerem w jednym jest SAMMY, w sklepach jesienią,

■ ZOONAMI, firma założona przez jednego z byłych członków RARE, planuje swoją pierwsze produkcję zatytułowaną FUNKYLANDIA (wszystkie trzy konsole nowej generacji). To będzie gra muzyczna - tyle na dziś dzień wiadomo,

■ TAK AND THE POWER OF JUJU rozeszło się na całym świecie w liczbie ponad milione sztuk i THQ (wydawca) szykuje kontynuację "Dwójka" nazywać się będzie TAK 2: THE STAFF OF DREAMS i trafi do posiadaczy PS2, Xboxów oraz GC jeszcze tej jesieni,

■ Pełowe wersje KARAOKE REVOLUTION (KARAOKE STAGE) planowana jest na lato, będą w niej nowe single, jeden nowy tryb zabawy,

■ 14 maja dostępna jest na europejskim rynku PAL-owa wersja genialnego NINJA GAIDEN na Xboxa,

■ Najprawdopodobniej firma hydraulika prowadzi prace nad Cube ową wersją znanego z GBA hitu Advance Wars. Wg niepotwierdzonych informacji produkcja ta nazywa się CUBE WARS i wyposażona zostanie m.in. w tryb LAN.



Tron 2.0: Killer App

Producent: CLIMAX/MONOLITH **Data wydania:** IV KWARTAŁ 2004 r

Tytuł nietuzinkowy, przynajmniej jeśli chodzi o pisownię, port wydanej parę miesięcy temu pecetowej strzelaniny Jako że gra powstała na kanwie starego filmu wytwórni Walt Disnay Picturas, z początku lat 80 , posiada kilka niekonwencjonalnych rozwiązań. Film był swego czasu przełomowy - dość napisać że w 1983 roku Akademia Filmowa odmówiła jego twórcom przyznania nominacji do Oskara w kategorii najlepszych efektów wizualnych, uznając pionierskie zdjęcia opracowana dla filmu "Tron" za rodzaj oszustwa wobec bardziej tradycyjnych metod tworzenia obrazu Reżyser Steven Lisberger stworzył film wynikający z fascynacji cyfrową animacją i grami komputerowymi (głównie PONG). Tyle o filmie W grze sterujesz człowiekiem, który przedostał się do wirtualnego świata i walczy ze złym Thomem, próbującym przejąć nad tym światem kontrolę Wszystkie z trzydziestu poziomów utrzymane są dokładnie w tym samym stylu, co produkcje kinowa - dużo niebieskich świateł, niemal wszędzie przebiegają osobliwa czerwone linie. Technicznie bardzo przeciętnie, ale jeśli mówimy o stylu - godny uwagi Zabawnym posunięciem jest "ubranie" jednej z postaci w charakterystyczne tekstury, przez co gość ma klatkę piersiową na wzór Xboxa Z tyłu, na plecach, dostrzec można ponadto logo tej konsoli Pacetowy oryginał trochę zasysa jeśli chodzi o arsenał Podstawową bronią jest tam - i tak też będzie w xboxowej konwersji - specjalny dysk do rzucania który uzupełniają m in magiczne kule działające porównywalne do granatów (rzucasz i czekasz na wybuch) Z bardziej konwencjonalnej broni dorwiesz snipor nfle, przy czym momentami brakuje wyraźnie brakuja "normalnych" pukawek Dźwięk w formacie DD5 1, obsługa Xbox Live i duży znak zapytania () PS Wydawcą w Europia będzie DISNEY INTERACTIVE, w USA gra trafi do sklepow za sprawą BUENA VISTA INTERACTIVE □ [shiva]





THE URBZ

Nowe wcielenie Simsów...

Wydawca: EA **Data wydania:** IV kwartał 2004 r.

EA kontynuuje dojenie krów ze swej zagrody, racząc nas kolejnymi odsłonami swych flagowych sani gier Po NFS U2 przyszła pora na nowe przygody THE SIMS - na wszelki wypadek odmienione na tyle, aby wystarczająca ilość Graczy łyknęła kit o wielkich zmianach Pod nazwą THE URBZ dostaniemy pod koniec roku kolejny symulator życia Simsów tym razem w niebezpiecznym świecie wielkiej metropolii Zostawiając (na chwilę?) przedmieścia i problemy życia klasy średniej, ruszamy zawojować wyższe sfery i zasmakować "świateł wielkiego miasta". Budując swą postać od podstaw (łącznie z możliwością wklejenia własnej fizjonomii dzięki współpracy z EYE TOY), kontrolujemy swoje wirtualne ego w każdym momencie codziennego życia, 24 godziny na dobę, w pracy, na ulicy, na imprezach, walcząc o podstawową wartość - raputację I nie chodzi o zdobycie poważanie jako prawnik, finansista czy makler giełdowy, a raczej jako spoko gość, wyluzowany i rozpoznawany "gangsta madafaka" Całkowicie nowy engina odpowiada za doznania wizualne, ciekawe jednak czym ciekawym zastąpi EA zmywanie naczyń i wyprowadzanie pieska, aby zmusić do zakupu kolejna rzesze zainteresowanych... □ [butcher]



PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003


od 649 PLN
gry od 29,-


PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-


Limited Edition


PlayStation 2
od 649 PLN
gry od 29,-

GAME BOY

od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 29,-


Dreamcast
od 279 PLN
gry od 29,-


NINTENDO GAMECUBE
od 499 PLN
gry od 29,-

• SPRZEDAŻ KONSOL
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

UŻYWANE 30% TANIEJ


NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPOSITION

12-14 MAY 2004 LOS ANGELES CONVENTION CENTER



Jubileuszowa, dziesiąta edycja E3 (Electronic Entertainment Expo) za nami. "It's over" - jak mawiają Amerykanie. Pierwszy raz w historii imprezy, targi zostały zdominowane przez... konsole przenośne. 12-14 maja w hali Convention Center w Los Angeles to właśnie handhelds budziły tym razem najwięcej emocji, a premiery **Dual Screena** (DS) firmowanego marką NINTENDO oraz **PlayStation Portable** (PSP) od SONY okazały się być najważniejszymi wydarzeniami całego expo. Większość z prezentowanych gier na "duże" konsole pojawiła się w grywalnych wersjach, była więc znakomita okazja ku temu, by zobaczyć w akcji zapowiadane na najbliższe miesiące hity. Budujące jest to, że w zasadzie żaden z głośnych tytułów nie rozczarował, będąc co najmniej bardzo dobrym, potwierdzając tym samym, że najbliższa jesień krótko mówiąc "pozamiata". Zarówno PS2 jak i Xbox doczekają się wreszcie gier, które przewijają się przez E3 nierzadko już po raz trzeci (m.in. GRAN TURISMO 4, FABLE). NINTENDO ucieszyło rzesze fanów zapowiedzią kontynuacji THE WIND WAKER, która tak naprawdę więcej ma wspólnego z genialną OCARINA OF TIME z N64 (przy okazji - Big N zmieniło oznaczenie następcy Cube'a z N5 na Revolution). Nowych, nieznanych dotąd gier było mało, a całe targi branża określiła "syndromem sequela".

Większość istotnych dla Graczy informacji przynosiły już konferencje prasowe, które odbyły się dzień przed właściwymi targami, 11 maja. Zarówno SONY, MICROSOFT oraz NINTENDO (do tego, jeśli chodzi o efekciarstwo i kasę wiozoną w oprawę, dołączyło EA) przygotowały kilkunastominutowe pokazy, swoiste wizytówki firmy. Na jednych wrażenie robił "dziecinny" Miyamoto, biegający po scenie w stroju Linka z ZELDY i "machający mieczykiem" (plastikowym), na innych dystyngowany, zawsze poważny Kaz Hirai - szef amerykańskiego oddziału SONY. Łysy jak bieszczadzkie połoniny J. Allard z firmy mającej siedzibę w Redmond produkował się głównie o zaletach systemu Xbox Live (21 kwietnia przeprowadzono upgrade do wersji 3.0). Po każdym z dosyć nudnych przemówień odbyła się prezentacja co bardziej "gorących" produkcji (efektowne, kilkuminutowe teledyski). Godnym odnotowania jest fakt obniżki ceny PS2 w USA, konsola potaniała za wielką wodą ze 179$ do 149$ (niespełna 600 zł). Konkurencja nie zareagowała na ten ruch, Xbox nadal kosztuje tam 149$, a "kostka" 99$. Na rynku europejskim na razie bez zmian.

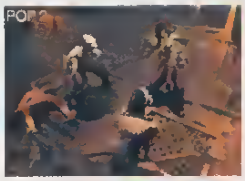
Sporo zamieszania wywołało na targach dwóch młodych, bliżej niesprecyzowanych osobników, którym udało się wynieść z E3 płytkę z METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER. Złodzieje wg relacji świadków długo kręcili się przy standzie z grą na stoisku KONAMI, po czym "na chama" otworzyli skrzynkę, w której znajdowało się PS2, wyjęli szybko płytkę (zawierała tylko jeden poziom gry) ze środka i błyskawicznie się ulotnili. Sprawę przejęła policja w Los Angeles, pytanie jednak, gdzie była ochrona. Czyżby wreszcie jakiś polski akcent na E3)? W każdym razie - to nie my. Za stoiska EA znikła natomiast karafka z napojem procentowym, ale ze tu gliniarze nie prowadzą dochodzenia. Hmm, to też nie my. W całym tym zamieszaniu, setkach stoisk i hostess (niektóre "robiły" - nie pytaj co!) przewijały się gry. Te najlepsza, najciekawsze naszym zdaniem prezentujemy w osobnych ramkach, poświęcając im więcej miejsca. Mniej głośna bądź takie, których zabrakło w grywalnych formach - wrzucamy w poniższym zestawieniu. Zaczynamy od nowej produkcji SEGI.



ALTERED BEAST (grudzień 2004) to remake z Segi Genesis w wersji exclusive na PS2. Pierwsze skojarzenia? Ostra zadyma w stylu CHAOS LEGION. Twardy komandos z gołą klatą, otwarte przestrzenie i hordy nagle wyskakujących bestii. Wprawdzie na moje oko lokacje nie opływały w polygony (wyczaiłem jakieś pokryte pyłem ulice, skalny kanion, zabłocony cmentarz oraz tereny pokryte śniegiem), ale za to design czy ilość biegających tu stworów nastrajał pozytywnie. Tak samo jak możliwość nabicia specjalnego wskaźnika (energia pokonanych), który pozwalał głównemu bohaterowi morfować się w coraz bardziej bydlacką kreaturę. Wbicie się w tłum skrzeczących zwyrodnialców wirującym wilkołekiem, zmiana w rozrywającego ich na strzępy niedźwiedzia, śnieżnego małpoluda o potężnych ramionach, czy np. Minotaura przywołującego ognisty atak... Czujesz klimat? Masakra w ostrej, pierwotnej formie. Ale to nie wszystko! Transformacja w latającą maszkarę pozwalała bowiem na walkę z powietrza (nieźle opracowana wyładowania elektryczne). Grafiki a'la DMC3 tutaj nie uświadczysz, ale tytuł dość solidny. Podobnie jak **SPIKEOUT: BATTLE STREET** (Xbox, data wydania nieznana). Miłośnicy salonów automatowych z pewnością kojarzą jedną z najsłynniejszych i najlepszych trójwymiarowych bijatyk "chodzonych" - SPIKEOUT. Ci z nich, którzy posiadają konsolę MS mogą już zacząć zacierać rączki. SEGA (developerem AMUSEMENT VISION) da możliwość gry on-line z wykorzystaniem serwisu Xbox Live. Póki co tytuł ten jest w dość wczesnej fazie produkcji i nie prezentuja się jakoś powalająco, ale pewnikiem ostateczny produkt będzie wyglądał przynajmniej przyzwoicie. Szybka, niezwykle rajcowna akcje, spora ilość przeciwników napierających ze wszystkich stron, system walki rozbudowany wystarczająco na potrzeby tego typu gry przy jednocześnie niezwykle klarownym i intuicyjnym sterowaniu - to wszystko składa się na prosty slogan "pure fun", czyli "czystą zabawę", jaką będzie niósł ze sobą S.BS. W wersji zaprezentowanej na targach dostępne były tylko cztery postacie, jednak w ostatecznej wersji ma się ich znaleźć ponad dziesięć.



Grywalnej wersji nie było, ale ujawniono kilka filmów z **PRINCE OF PERSIA 2** - sequela hitu UBISOFTu (ponad 2,5 miliona sprzedanych kopii w USA i Europie). Nieco bardziej mroczny klimat - lokacje trochę jakby były wzorowane na grach z serii SOUL REAVER. Reszta pozostaje bez większych zmian, to będzie rasowy sequel (premiera na początku 2005 na wszystkie trzy konsole).



Next Gen. Rownie mało, a właściwie nic nie wiamy o **HALF-LIFE 2** w wersji na X-a. Była grywalna beta, ale na PC. Kiedy Xbox? "Nikt nic nie wie". Podobnie ze **SPLINTER CELL 3** - został zapowiedziany, są pierwsze shoty (nie z gry), ale na razie tylko PC. W najbliższych tygodniach UBISOFT powinno potwierdzić wersje na konsole. Z kolei na pobliskiej ekspozycji Big N prezentowano garść ostatnich gier na GC, m.in. **MARIO PARTY 6** i **STAR FOX 2** (szerzej za miesiąc). Fajnie, tylko to wszystko już było i gry przeszły praktycznie bez echa. Wyjątkiem była zupełna niespodzianka od N: **ADVANCE WARS: UNDER FIRE** (developerem KUJU ENTERTAINMENT, koniec 2004) - odpowiednik genialnego tytułu z GBA. Edycja na GaCka nie jest jednak strategią turową, zrobiła się z tego solidne jatka w real-time (el Akcja ukazana z perspektywy trzeciej osoby (TPP), pełna 3D, a przy tym kilka powiązań za strategiami RTS (m.in. podobny system zaznaczania jednostek, podobna walka na polu bitwy). Wygląda stosunkowo prosto, mało obiektów, grafika bez rewelacji, ale czuć potęgę tytułu i pewnie wyjdzie z tego coś więcej niż "bardzo dobra gra". Trzymamy kciuki.

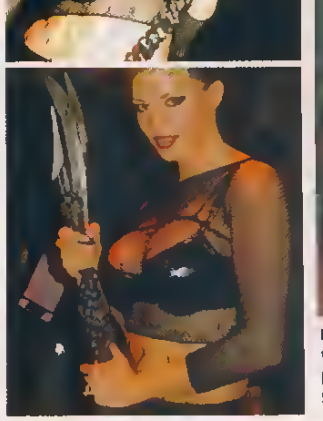


Z dużej burzy mały deszcz, tak skomentować można nową wersję świetnego CONKER'S BAD FUR DAY z N64. Ekipa RARE pracuja nad **CONKER: LIVE AND UNCUT** (Xbox, koniec 2004), ale bez rewelacji. Po pierwsze, gra jest we wczesnej fazie produkcji. Podczas prezentacji zaliczyła kilka "zwisów". Po drugie, w trybie singla na płycie znajdzie się odświeżona wersja Wiewióra z N64 (podciągnięta graficznie, kilka nowych elamentów rozgrywki). Czyli "to samo" tylko w









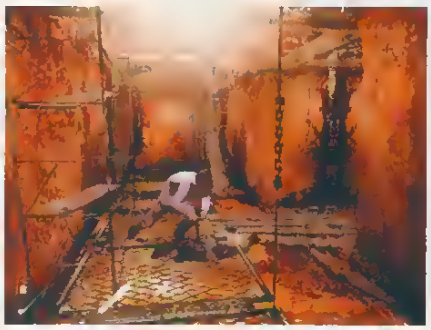
■ W tym roku NAMCO dała ciała, bo laseczki wynajęte do reklamowania wyścigów SRS, nie miały porównania do ubiegłorocznych. Za to te pani na stoisku UbiSoftu (Pap2), należała do ścisłej czołówki.

nowym opakowaniu. Natomiast dzięki obsłudze Xbox Live możliwa będzie zabawa w dwóch ośmioosobowych drużynach (maksymalnie, co łatwo wyliczyć, 16 Graczy) na nowych mapach przygotowanych specjalnie pod kątem zabawy sieciowej. Wykonanie - bomba! Gra pracuje w wysokiej rozdzielczości, postacie wyglądają wręcz bajkowo, animacja śmiga bez najmniejszych zwolnień. Są pojazdy naziemne i latające. W tym elemencie - OGIEŃ! Innym "ekskluzywnym" tytułem na sprzęcicho Billa jest **FORZA MOTORSPORT** (MICROSOFT, grudzień 2004), jedna z tych w pełni "nowych", nielicznych gier, jakie miały swoją absolutną premierę na targach. Wyścigówka ta pretenduje do miana symulacji, ma być odpowiedzią giganta z Redmond na GRAN TURISMO 4. 150 samochodów ponad 60 marek - tak prezentuje się w liczbach. W ruchu zwraca uwagę wysoka rozdzielczość i przecudnie opracowane miejscami otoczenia. Motywy z poruszającymi się na wiatrze gałęziami drzew (podobnie jak w RALLISPORT CHALLENGE 2) chwytają za serducho, aczkolwiek jeśli chodzi o wygląd aut, to na obecnym etapie wyraźnie wygrywa jednak produkcja POLYPHONY. Posiadaczy szybkich łącz internetowych ucieszy pewnie wiadomość, że developer (MICROSOFT GAME STUDIOS) przygotowuje obsługę serwerów Xbox Live dla maksymalnie osmiu Graczy. Obiecują też 60 klatek na sekundę, czego po obejrzeniu krótkiego trailera (tylko w tej formie FORZA MOTORSPORT pojawiła się na targach) potwierdzić nie można.

Również tylko filmowy zwiastun pokazało ACTIVISION w przypadku drugiej części **TONY HAWK'S UNDERGROUND** o podtytule **WORLD DESTRUCTION TOUR** (wszystkie trzy konsole NG, listopad 2004 [brak jakichkolwiek shotów z gry]). W sequelu będzie można m. in. rzucać w przechodniów i innych skejterów zgarniętymi na ulicy przedmiotami (np. butelką), ewentualnie rysować tagi na murach. Dorzucono też dużo bardziej zaawansowane zdarzenia wpływające na całe otoczenie. Przewracające się ściany, ruchome dźwigi, budynki rozbijane wielką kulą (po zaliczeniu questa) - to tłumaczy lekko przydługawy tytuł. A co powiesz na opcję koncentracji się zawodnika, po której wszystko śmiga jak na zwolnionym tempie? Bullet-time? Jak najbardziej. Developer póki co ujawnił tylko kilka miejscówek (miasta w Hiszpanii i Niemczech), ale już teraz widać, że poziom ich rozbudowania w górę urywa stopy. Tryb fabularny ma Ci umożliwić rywalizację na zasadzie ekipa Tony Hawka vs. ekipa Bama Margery (kolo z "Jackass") i swobodne przełączanie się między zawodnikami z jednej drużyny! Ba! Będzie można werbować przechodniów (żuli, sprzedawców, laseczki) z ulicy. Trzoda na deskę (i nie tylko - pojawią się np. skutery) to mało powiedziane.

TECMO odsłania coraz więcej odnośnie swojego nadchodzącego projektu. DOA umożliwiającego rozgrywkę on-line. Znany jest już ostateczny tytuł: gra będzie nosiła miano **DEAD OR ALIVE: ULTIMATE** (Xbox, wrzesień 2004), a nie, tak jak wcześniej sugerowano, po prostu DOA. ONLINE. Kto śledził uważnie kolejne informacje pojawiające się na łamach "Kącika bijatyk", z pewnością orientuje się, że nie będzie to jakaś zupełnie nowa część gry, lecz przepięknie opracowana kompilacja obejmująca pierwsze dwie odsłony serii - z tą jednak istotną uwagą, że DOA2 zostało podciągnięte pod engina DOA3, dzięki czemu wygląda równie, o ile nie nawet bardziej imponująco, co flagowa bijatyka konsoli MS. Zostanie nieco więcej przedstawione odnośnie fabuły wiążącej się z różnymi postaciami, będzie też wprost ogromna ilość strojów (jak najbardziej seksownych dla wszystkich kociaków - m. in. różna stroje kąpielowe rodem z DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL), a także 8 zupełnie nowych plansz, wśród których uwagę przyciąga przede wszystkim afrykańska sawanna pełna różnych zwierząt (lwy, żyrafy, słonie) - na prezentacji ukazano nawet, jak przy solidnym ciśnięciu przeciwnikiem w słonia zwierze reaguje na uderzenie, stając dęba i solidnie rycząc!). W sumie zbyt wiele nowego nie ma, ale możliwość rozgrywki on-line stanowi w tym przypadku w zupełności wystarczającą atrakcję, by z niecierpliwieniem oczekiwać premiery.

Dla miłośników horrorów warte odnotowania były dwa tytuły. Udostępniony fragment **RESIDENT EVIL 4** (GC, koniec 2004) okazał się być tym samym, o którym obszernie pisaliśmy miesiąc temu w zapowiedzi. Powiem więc krótko: Leonem steruje się bardzo wygodnie, murowane domy, ścieżki ogrodzone płotami, czy drzewa wyglądają rewelacyjne, a wieśniacy gonią w sporych grupach (powyżej 5 osób). Fajnie, że po nie do końca celnym strzale w rękę lepili się za twarz. Detale pokroju grymasów podczas walki, biegających zwierząt (są nawet kury), czy ruchomych włosów/części ubrań też robiły wrażenie. I to nie tylko na mnie. W późniejszej partii gry (pokazano nowy trailer) przyjdzie Ci śmigać z uwolnioną córką prezydenta (trzeba ją ochraniać i wyszukiwać przejść), a także trafić do wielkiego, posępnego zamczyska. Leon przy pomocy potężnej spluwy będzie mógł nawet rozwalić jego mury! No i wyjaśniło się też dlaczego nie ma zombiaków oraz Umbrelli. Rząd USA elegancko zrzucił na nich małą bombę wodorową. Miło. Z kolei **SILENT HILL 4: THE ROOM** (PS2, Xbox, wrzesień 2004) od KONAMI to



Mroczny zwiastun, kilka pierwszych sekcji (niezłe tereny leśne ze swoimi błotnistymi ścieżkami oraz drewnianymi zabudowaniami) i mogę powiedzieć jedno: SH4, przynajmniej wstępnie, ma klimat. Początkowe pałętanie się po zamkniętym mieszkaniu i podglądanie sąsiadki przez dziurę w ścianie (tutaj cały czas widok EPP) budzi uczucie nienormalności. A dalej wszystko tylko się potęguje. Wielkie dziury przenoszące bohatera w koszmarny wymiar (można nimi także wracać do mieszkania, które stanowi tutaj "bazę wypadową") dwugłowe stwory wyglądające jak upiorni, chorzy żebracy, genialne filmiki przerywnikowe, postać sąsiadki, która towarzyszy Ci w kilku momentach, a która z biegiem czasu wygląda na coraz bardziej pobitą (świetny, niepokojący motyw). To działa na psychę. Design i animacja postaci także zrobiły na mnie wrażenie. Lepsza fizyka, zamaszyste ruchy, ciosy uderzające z wyraźną siłą. Naprawdę czuć w tej grze brutalność. No i w końcu pojawił się pasek energii.

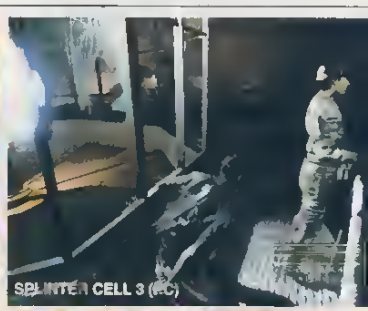
SQUARE-ENIX na E3 wyciągnęło **FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL** (PS2, koniec 2004 w Japonii) niejako z rękawa, bo wcześniej wiadomo było jedynie, że takie coś "siem tworzy" i w ciemno można było założyć, że będzie eRPeGiem. Opowiada historię dwóch braci, Edwarda i Alfonsa. Wyglądają niczym cyborgi, co było konsekwencją ich nieudanych eksperymentów z wskrzeszaniem nieżyjącej matki (Edward stracił dwie kończyny, a Alfons... cóż, stracił się właściwie cały). Reszta jest tradycyjna - bracie wyruszają na niebezpieczną wyprawę, muszą odnaleźć Naczalnego Alchemika itd. Gra bazuje na mandze i animie pod tym samym tytułem, toteż należy się spodziewać wielu animacji w tym klimacie towarzyszących rozgrywce właściwej. Tym razem SQUARE-ENIX postawiło nie na wymyślny system, lecz na akcję. Bohaterowie biegają po danej miejscówce, szlachtują wszystkich w real-time'ie, a na ekran co rusz wyskakują jakieś komunikaty i punktacja combosów. Alfons i Edward dysponują charakterystycznymi dla siebie umiejętnościami wykorzystującymi tytułową alchemię. Ed na przykład dowolny obiekt otoczenia potrafi zmienić w jakiś gadżet - miecz, zbroję, czy wieżyczkę strzelniczą, na którą można potem wejść i rozstrzelać tabuny przeciwników. Autorzy zapowiadają to jak ósmy cud świata, ja raczej radzę postrzegać to w kategoriach zwykłego bajeru - bo i czym się tu podniecać? Rozgrywka to prosty hack'n'slash, który póki co nie zapowiada się szczególnie rewelacyjnie. Ale to w końcu SQUARE-ENIX, więc kto ich tam wie. A skoro jesteśmy przy grach RPG - rzut okiem na grywalną wersję **CHAMPIONS: RETURN TO ARMS** (PS2, wiosna 2005) ukazał godną kontynuację znanego fanom action-RPG dziełka SNOWBLIND. Jak mogliśmy się dowiedzieć, główny nacisk położono tym razem na rozgrywkę on-line. Wyposażono grę w system czatów, które pozwalają społeczności spokojnie przedyskutować szczegóły rozgrywki, przed przystąpieniem do wykonania właściwej misji. Od strony wykonania widać poprawę, która przejawia się w szczegółowości otoczenia i designie stających na drodze naszej postaci kreatur - widziałem walkę z rogatym diabłem, duchami, nacierającymi samurajami i rzymskimi legionistami w pełnych rynsztunkach bojowych. Dwa dodatkowe poziomy trudności to ukłon w stronę hardkorowych graczy, którzy odczuwają wieczny niedosyt wrażeń.



Na kolejnych stronach znajdziecie omówienie najciekawszych tytułów E3 - w przyszłym numerze zapraszamy do lektury uzupełnienia relacji, zobaczycie odpowiedź EIDOSu na sagę BURNOUT, ciekawą przygodówkę TPP SECOND SIGHT oraz: PREDATOR, GHOST RECON 2, FAR CRY, MECHASSAULT 2, LONE WOLF, B.C. i kilka innych.











STAR FOX 2



E3 pod dyktando handheldów

Wydarzenie bez precedesu - konsole przenośne "wygrały" podczas tegorocznego E3 batalię z tymi stacjonarnymi, budząc ogromne zainteresowanie nie tylko ludzi z branży, ale przede wszystkim zwykłych Greczy. Premiery nowego dziecka NINTENDO, handhelda **DualScreen** (DS) oraz SONY **PlayStation Portable** (PSP) odbiły się szerokim echem na całym świecie, grafika 3D po raz pierwszy wkracza na mały ekran. Wprawdzie wiele osób nigdy nie przekona się do małego wyświetlacza, na który - jak twierdzą co bardziej cyniczni - patrzeć trzeba przez mikroskop elektronowy, aczkolwiek PSP oraz DS bez wątpienia zmienią oblicze przenośnych konsolek. To zupełnie nowa jakość.

Technicznie PSP zdecydowanie wygrywa batalię z DS, czego nie kryje nawet N. Konsolka firmy hydraulika jakościowo oferuje grafikę porównywalną do tej z N64, co i tak jest lekkim szokiem, dopakowaną dodatkowo kilkoma efektami. Tymczasem handheld SONY jawi się jako potężny kombajn. To nie tylko kieszonkowa o potężnej jak na takie "maleństwo" mocy, ale również odtwarzacz multimedialny (filmy, muzyka). Jakość zaprezentowanych gier (wyłącznie materiały wideo) mogła szokować i szokowała. Przykładowo GT4 MOBILE, METAL GEAR: ACID czy NEED FOR SPEED: UNDERGROUND w wersjach na PSP prezentowały się rewelacyjnie (pełne 3D, połygonalne środowisko, bazbłędna animacja, wszystko niemal jak na "dużych" konsolach). Zerknij na zdjęcia. Wydaje się jednak, że jest w tym garść przesady, bo mało kto wierzy, że to co SONY pokazało będzie miało realna przełożenie na jakość oferowaną w chwili wejścia PSP do sprzedaży (Japonia koniec roku, USA i Europa w pierwszym kwartale 2005).



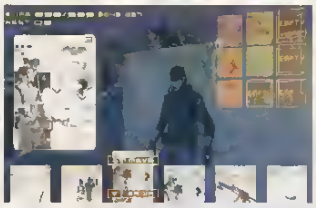
■ U góry THIS IS FOOTBALL 2005, poniżej NBA STREET i WIPEOUT PURE. Poziom wykonania, jak widać, zbliżony do PS2!

Ninny w obliczu zagrożenia PSP znacznie bardziej zaawansowanej technologicznie konsolki musiało coś wymyślić. I wymyśliło - dwa ekrany, w tym jeden tzw. touch (już tłumaczę). Pierwszy potrafi wyświetlać grafikę 3D, drugi (ten niżej) tylko 2D, ale za to jest to ekran dotykowy. Innymi słowy, reaguje na nacisk - czy to będzie palec, czy długopis - bez znaczenia. Podobnie jak od lat w palmtopach lub np. w najnowszych telefonach komórkowych do jego obsługi dołączony zostanie specjalny stylus (rysik). Jakie możliwości w grach daje drugi ekran, w dodatku reagujący na dotyk? W produkcjach





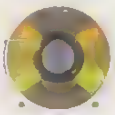
■ Kolejny MGS (a podtytule ACID), zmierza na PSP! Czyżby to konsola miała w przyszłości stanowić konkurencję dla stacjonarnych platform?



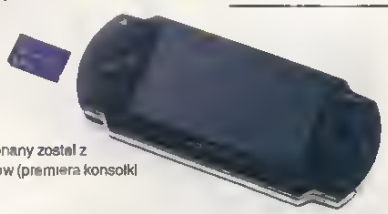


■ Sony PSP

wyścigowych będzie się na nim wyświetlać np. mapa trasy. W przypadku platformówek może to być ilość zebranych "pierdółek", ilość żyć itd. Znacznie szersze i bardziej ciekawe zastosowanie zaprezentowano przy okazji METROID PRIME: HUNTERS, zdecydowanie najładniejszej i najbardziej zaawansowanej graficznie ze wszystkich zapowiadanych na razie gier na DS. Rozglądasz się dookoła i strzelasz korzystając z touch screena. Pewnym problemem nowej kieszonsolki N może być wygląd. Firma już podczas E3 zapowiedziała, że zaprezentowana wersja jest "betą" i ostatecznie DS będzie wyglądać nieco inaczej. Ten na chwilę obecną duzej części Greczy kojarzy się z tandetnymi gierkami elektronicznymi produkcji radzieckiej, mimo że wykonany został z wysokiej jakości materiałów (premiera konsolki w listopadzie).



■ Wielkość nośnika w porównaniu do samej konsoli. U góry płytka w specjalnym ochronnym opakowaniu. Z boku konsolki Memory Stick (memorka).



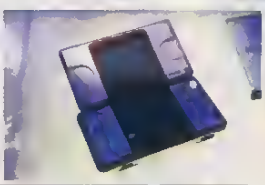
Zdecydowanie odwrotne wrażenie sprawia PSP. Elegancki, wręcz dystyngowany wygląd klasyfikuje ten sprzęt w roli nowoczesnego, elektronicznego gadżetu. Dyski UMD (Universal Media Disc) zapewniają pojemność 1,8GB danych, co ma spore znaczenie względem innych niż gry, potencjalnych zastosowań handhelda SONY - filmy, muzyka, ba, nawet dostęp do Internetu (technologia wi-fi, o której szerzej pisałem w poprzednim numerze PE, dostępna również w DS). Nie mogą z tym konkurować kartridże o pojemności "zaledwie" 128MB (na konsolkę N). Prezentacja np. NBA STREET czy METAL GEAR ACID wgniotły w fotel (32-bitowy procesor MIPS R4000 taktowanym zegarem 333 MHz robi swoje, DS ma dwa procki ARM7 i ARM9 taktowane odpowiednio prędkością 33 i 67 Mhz), jednak zważywszy na fakt, że SONY lubi mydlić oczy, z końcową oceną warto się wstrzymać do czasu premiery. Istotnym czynnikiem decydującym o ewentualnym rynkowym sukcesie bądź porażce każdego z systemów będzie też z pewnością cena. W kuluarach spekulowało się o 149$ za DS (niespełna 600 zł) i... prawie 300$ (blisko 1200 zł) za PSP. Dane te są nieoficjalne. Za miesiąc w dziale Pocket szerzej przedstawimy poszczególne gry.



■ Nintendo Dual Screen wraz z zapuszczonym ANIMAL CROSSING. Na dole inna wersja kolorystyczna. Gry METROID PRIME: HUNTERS, niesprecyzowany Mario Bros. i MARIO KART DS.













Ciekawsze z zapowiadanych gier na PSP:

Ape Escape (platformowa)	SONY
ATV Off-Road Fury (wyścigi)	SONY
Fighting Spirits (bijatyka)	SONY
Gran Turismo 4 Mobile (wyścigi)	SONY
MediEvil (action-adventure)	SONY
Metal Gear Acid (skradanka)	KONAMI
NBA Street (sportowa)	EA BIG
Need For Speed Underground (wyścigi)	EA
New Ridge Racer (wyścigi)	NAMCO
Syphon Filter: Logan's Shadow (skradanka)	SONY
Tony Hawk's Underground 2 (sportowa)	ACTIVISION
Twisted Metal: World Tour (strzelanina)	SONY
Wipeout Pure (wyścigi)	SONY
WRC (wyścigi)	SONY

Ciekawsze z zapowiedzianych gier na DS:

Animal Crossing DS (symulacja życia)	NINTENDO
Metroid Prime: Hunters (strzelanina)	NINTENDO
Mario & Feco (platformowa)	NINTENDO
Mario Kart DS (wyścigi)	NINTENDO
New Super Mario Bros. (platformowa)	NINTENDO
Sonic (platformowa)	SEGA
Super Mario 64 x4 (platformowa)	NINTENDO
Wario Ware (inna)	NINTENDO

Pifa

MGS3: Snake Eater

PS2

Producent: KONAMI **Date:** IV KWARTAŁ 2004



■ Potyczka na wiszącym moście - czyżby inspiracja kultowym motywem przygód doktora Jonesa?

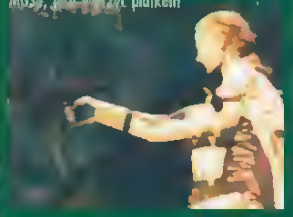
Zamiast oczekiwanych konkretów, coraz więcej niejasności - tak można w skrócie podsumować to, co pokazało KONAMI na E3 w temacie "Zjadacza Węży" Kojima skupił się głównie na pokazaniu mechanizmów gry W temacie fabuły owszem, wiemy więcej, ale nadal wszystko oscyluje w granicach domysłów i zabawy w układanie puzzli Zacznę od wrażeń wizualnych Kojima oświadczył, że SNAKE EATER hula na zupełnie nowym engine'ie co dla niektórych było sporym zaskoczeniem Taki zabieg tłumaczył chęcią stworzenia silnika uniwersalnego, na którym będzie tworzony również MGS ONLINE Póki co MGS3 wygląda lepiej od 'dwójki' ale czy mogło być inaczej? Podczas prezentacji gry widzieliśmy wszystko co wcześniej wiadomo było z notek prasowych i trailerów - Skradanie się, czołganie w gęstej trawie, wchodzenia na drzewa i zwisanie z gałęzi, praktyczne wykorzystanie systemu walki w ruchu podcinanie gardła, strzelanie do zwierzątek (nieco groteskowo wygląda znak zapytania pojawiający się np nad krokodylem), strzelanie przy zasłanianiu się żywą tarczą Zmiana broni i ekwipunku odbywa się w ten sam sposób, co w poprzednich częściach, natomiast specjalne menu towarzyszy jadłospisowi "Snake'a" Jak się okazuje, nie każde robactwo złapane w dżungli musi mieć pozytywny wpływ na zdrowie bohatera czego dowodem był obleśny haft którym 'Snake' uraczył zebranych przed monitorem gapiów Znacznie ciekawiej od prezentacji na żywo (bo tu praktyka pokrywała się ze znaną już teorią, szkoda, że po raz kolejny nie pokazano sekwencji mających miejsce wewnątrz budynków) prezentowały się demo oraz trailery Na jednym z nich "Snake" przebiegał przez most linowy w akompaniamencie huku strzałów, na innym toczył walkę z helikopterem z użyciem wieżyczki strzelniczej. Z kolei demo prezentowało fragment, w którym bohater szuka Sokołowa, oficera uwięzionego w jednej z baz ukrytych w dżungli Ostatecznie wiemy już, że akcja toczy się w roku 1967 na terenie Związku Radzieckiego Misja o kryptonimie 'Snake Eater" polega - a jakże by inaczej - na odkryciu nowego rodzaju broni, mogącego przenosić broń nuklearną



Co jeszcze w demie? Pojawia się młodziutki Ocelot (tradycyjnie dwulicowy - jak widać, miał to już od młodości) Snake toczy walkę z zamaskowanymi żołnierzami w czerwonych beretach, KONAMI pokazuje radzieckiego naładowanego prądem wojaczynę Ten ostatni bierze udział w dość kontrowersyjnej scenie - sprawdzaniu płci swojego podwładnego (podwiednej?) przez mecanie w kroczu Z kolei w trailerze widać Big Bossa (czyżby cały MGS3 funkcjonował na zasadzie retrospekcji?), pojawia się również całkiem atrakcyjna laseczka (Kojima potwierdził wątek miłosny), a także, efektowny technicznie, atomowy grzyb. Wzorem poprzednich trailerów również i w tym przewijały się różne hasła Co powiecie na pojawienie się w MGS3 Gray Foxa? Z tym ostatnim to raczej luźna interpretacja, ale tą samą technikę należy zastosować w odniesieniu do wszystkich przynęt rzucanych przez KONAMI I tak, tonąc w gąszczu domysłów mogę rzucić tylko "jeżeli będziemy wiedzieć więcej - dowiecie się pierwsi" Stay tuned



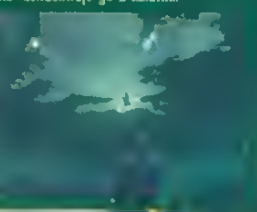
■ A ten koleżka wygląda znajomo. Vamp? Niby wampiry są nieśmiertelne, więc kto wie... Zresztą Vamp pojawi się również w MGS4, jeśli wierzyć plotkom



■ A oto i laseczka... Wszystko wskazuje na to, że odegra w MGS3 dość istotną rolę.



■ Walka z helikopterem, czyż w kolejnym MGS mogła jej zabraknąć? Tym razem "Snake" ostrzeliwuje go z działka.



■ W końcu widać, kiedy przydaje się ten rodzaj kamuflażu.



Devil May Cry 3

PS2

Producent: CAPCOM **Data wydania:** grudzień 2004



Powrót do korzeni jeśli chodzi o design, fabularny prequel i jeszcze bardziej dynamiczne walki (świetne rozmazania ekranu, wirujące iskry, tłumy maszkar itd.). Tyle mogę powiedzieć o trzecim DEVIL MAY CRY po krótkiej sesji. Gra wraca na stare, rewelacyjne tory. Przeciwnicy wyglądają znakomicie - początkowo są to wszelkiego rodzaju przegnici, obwiązani łachmanami wojownicy. Ekipa przypominająca trędowate demony z wielkimi kosami wrzuciła mi mrowienie na kark. A później wchodzą dziwne, wysmukłe bestie... Sam Dante z kolei to tutaj nieokrzesany młokos śmigający z gotą kiatą (to jakaś moda ostatnio?). Co ciekawe poluje na niego pewna łowczyni potworów (w końcu to pół-demon), a do tego musi się chłopak uzerać ze swoim, tradycyjnie złym, bratem bliźniakiem Virgilem. Wszystko po to, aby stać się takim zimnym zabójcą, jakim znamy go z pierwszego DMC. Zaprezentowane scenerie urzekają detalami. Sprawdziłem współczesne, brudne ulice zniszczonego miasta, a także wnętrza tutejszych budynków (jest nawet akcja w klubie z błyszczącym parkietem, gdzie Dante może chwycić się rurki i wystosować kopniaki!). Do tego CAPCOM pokazał też bardziej średniowieczne wnętrza (drewniane sale, rzeźbione ołtarze) oraz wielki, gotycki zamek. Klimat odzyskany, możliwość wypracowania sobie określonego stylu (np. akrobatycznego bieganie po ścianach, albo rzeźnickiego kręcenia młynków mieczem) obecna, a bardziej swobodnie latająca kamera zapowiedziana na przyszłość. Nieźle. PS2 dostanie potężny tytuł.





Jak 3

Producent: NAUGHTY DOG
Data wydania: IV kwartał 2004

Jak doniosło NAUGHTY DOG (dev), oto ostatnia część przygód sympatycznej pary bohaterów, jaka ujrzy światło dzienne zamykająca trylogię. Czy sena pożegna nas z przytupem, sprawiając iż będziemy o niej kiedyś wspominać z łezką w oku? Na pewno jednak zdaje mi się, że 'trójka' nie zaoferuje przełomowych patentów co wywnioskowałem na podstawie blisko półgodzinnego romansu z JAK 3. Po pierwsza, gra bazuje na schematach znanych z "dwójki", a zatem w "trójce" nie zabraknie ani podstawowego ekwipunku (np. "deskolot") ani pojazdów mechanicznych. Misje również wydają się podobne (z założenia) - np. w jednej z nich miałem za zadanie odnaleźć i rozsmarować na ścianach 6 rozproszonych na terenie miasta jaszczurek. Wcale nie twierdzę, że to słabe misje, wszak miałem sposobność poznać zaledwie trzy na krzyż, ale na pewno nie innowacyjne (kolejny przykład - walka z czasem za kierownicą buggy, czyli standardowe "czasówka"). Z drugiej strony - wybrane lokacje (kopalnia!) oraz pojazdy (a la wielki pająk) robią wrażenie. Tym razem Jak będzie dysponował 4 rodzajami broni, z czego każda będzie mieć 3 poziomy do upgrade'owania. Co się tyczy energii Eco zbierając pastylki "dobrej" odmiany Jak transformuje się w ognistego wojownika (wygląda niemal bosko...) - rozpięte skrzydła robią wrażenie!) i dzięki etutom takiej postaci może pokonywać małe odcinki szybując, a i uzdrawiać siebie samego. Oprawa graficzna nie uległa większym zmianom. Naturalnie z części na część developer usprawnia silnik, jednak w tym przypadku nie



odnotowałem rewolucji. Moją uwagę przykuły jednak kosmetyczne zmiany w przypadku lokacji znanych z "dwójki" (szczegóły, które być może nie każdy zauważy). Na zakup JAK 3 szykuję się już teraz, to oczywiste niemniej mam świadomość, że będzie to produkcja na poziomie 'dwójki' (czyli na poziomie bardzo wysokim). Gra trafi na rynek pod koniec br., klasycznie za sprawą SONY



Ratchet & Clank (3): Up Your Arsenal

Producent: INSOMNIAC GAMES **Data wydania:** IV KWARTAŁ 200



W "trójce" ponownie mamy spory nacisk na rozbudowany arsenał (tym razem przeszło 14 pukawek z 4-stopniowym systemem upgrade'u, 5 rodzajów broni znanych z "dwójki") oraz skrupulatne przeczesywanie lokacji. Nie zabraknie oczywiście ostrej młócki (zaprezentowane m.in. tavale, w których liczyło się przede wszystkim wysłanie do diabła jak największej ilości przeciwników), a i Clank będzie postacią grywalną (nie doświadczyłem tego patentu na własnej skórze, ale twórcy gry chwalili się, iż tym razem, w odróżnieniu od "dwójki", jego misje będą bardziej skomplikowane i wymagające). Potwierdzono tryb on-line, udział w zabawie będzie mogło wziąć jednocześnie do 8 Graczy. Z obietnic wynika również, że wzorem "doomowców" zaimplementowane zostaną takie wariacje, jak np. Capture the Base. Co więcej, wystąpi możliwość korzystania we dwoje z jednego pojazdu - jeden Gracz kieruje nim, a drugi obsługuje działko (vide HALO). Co się tyczy trybu Multiplayer bez dostępu do Sieci - Split Screen dla 4 Graczy zapewni sporo frajdy (zaimplementowany widok FPP - aaaaa!!!).

TimeSplitters 3
Future Perfect

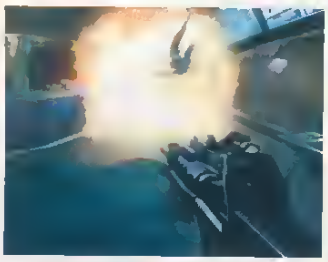
Producent: FREE RADICAL DESIGN/EA
Data wydania: grudzień 2004 (PS2, Xbox), luty 2005 (GC)

Mimo szczerych chęci, omijania stołów z dermowymi kanapkami (w USA mają dziwną tendencję do przesalania wszystkiego) nie udało nam się dotrzeć do grywalnej wersji trzeciego TIMESPLITTERS. Wrażenia z pokazu? Owszem, proszę bardzo. Tym razem śmigasz w czasie (epoki od 1914-2401) jako bolek imieniem Cortez i, co najlepsze, będziesz mógł sam sobie pomagać! W jednej ze scen kryłeś się w wąwozie przed wielkim helikopterem, by nagle zobaczyć "siebie z przyszłości" rozwalającego ten helikopter (zaawansowaną bronią). Kilka migawek później Ty sam doprowadzałeś do przaskoku w czasie i unicestwienie latającej maszyny. Zabawne (dobra wymówka na użycie tych samych levell). Taki system ma dotyczyć też np. zamkniętych drzwi czy nieczynnych maszyn. Ot, kooperacja z samym sobą. Wszelkie tryby multiplayer oczywiście powrócą, a grafa już teraz cieszy bardziej zaawansowanym środowiskiem naturalnym (drzewa, roślinność, woda itd.). Eksplodujące samochody z czasów Drugiej Wojny dwupłatowce przecinające niebo, szybkie przeskoki w futurystyczne scenerie, efektownie opracowany ogień... Jest na co czekać



Goldeneye: Rogue Agent

Producent: EA **Data wydania:** LISTOPAD 2004

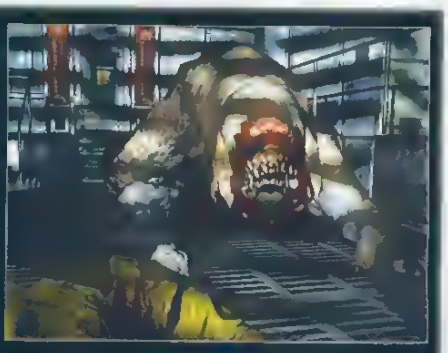


Intrygujące rozwinięcie niepokonanego GOLDENEYE z N64, tym razem bardziej ostre, z agentem 006 w roli głównej - koleżką wyrzuconym z brytyjskiego wywiadu za przemoc i wręcz bandyckie metody. Do tego wątek zemsty na dr No i chęć przejęcia jego potężnego, terrorystycznego konsorcjum (ot, przechodzisz na "ciemną stronę"). Tak ma być. Co jednak zobaczyłem? Jeden, ale dość obszerny poziom w postaci lekko przemysłowego betonowego fortu. Pomieszczenia z komputerami, wielopiętrowe hale, jakieś kotły i systemy mechaniczne - architektura prezentuje się nieźle, chociaż brakuje nieco szczegółowości w wykończeniu. Ale design z produkcji RARE wisi w powietrzu. Sama akcja uderzyła we mnie dość mocno - widok FPP, dużo szybkiej wymiany ognia (dwie spluwy na raz, potężne karabiny, przeciwnicy efektownie latający po eksplozjach), metody odległe od działań 007 (strzałem w ryj zepchnąłem kolesia kilka pięter w dół, zasłoniłem się jakimś ochroniarzem itd.). Dobrze wypadł też element interakcji z otoczeniem - po przestrzeleniu zaworów para buchnęła w grupkę przeciwników, wcześniej udało mi się zmiażdżyć dwóch zamontowaną tu kolejką transportową. Jest nieźle, szkoda tylko, że zabrakło krwi (w końcu ma być mrocznie - można mi in. walnąć w rękę bolka wiszącego na krawędzi balkonu!). Tryb multiplayer (Split Screen i czterech Graczy) wymaga za to urozmaicenia.



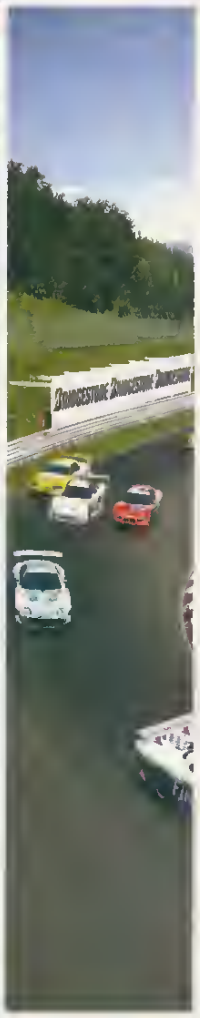
Doom III

Producent: VICARIOUS VISION **Data wydania:** PAŹDZIERNIK 2004



"It's good to play together" (dobrze grać razem) - taki napis znajdował się przy standach z DOOM III. Podobnie jak w przypadku HALO 2, tak i tutaj producent duży nacisk kładzie na kwestię gry sieciowej (serwery XL; potwierdzono co-operative dla dwóch osób, również poprzez LINK. Nie będzie Split Screena). Dla nas trochę kulawo, bo nie oszukujmy się - zaledwie garstka Graczy w Polsce ma możliwość zabawy on-line, dlatego też z dużo większym zainteresowaniem obejrzałem dziesięciominutowe demo w singlu u. (. .) Akcja toczy się na Marsie, ale to wiedzieliśmy od paru miesięcy. Genialny klimat też teoretycznie był znany, jednak dopiero te kilka chwil "na żywo" z DOOM III potwierdzają jego potęgę. Horror. Inaczej rozgrywki określić się nie da - kilkanaście różnego rodzaju potworów (mutanty) łączy jedna wspólna cecha: są dziełem osobnika o mocno zrytej psychice. Ich celem jest przedostać się z Marsa na Ziemię i jako jeden z żołnierzy Union Aerospace Corporation trzeba je zatrzymać. Technicznie wgniecie Cię w fotel, mimo że... Trudno porównywać wersje na X-a z tą PC. Nie ma co liczyć na zbliżoną jakość (jest po prostu słabiej). Mamy jednak stałe 30 FPS-ów, wszechobecny bump-mapping, oświetlenie w czasie rzeczywistym, a wstawki znakomicie komponują się z akcją (zrobione na engine'ie gry, przedstawione w ujęciu z kamery TPP). Dużo emocji budził tzw. Sprint Button (szybki bieg). Długie, wąskie korytarze, w których dosłownie aż boisz się obrócić za siebie (muza i odgłosy w sześciokanałowym surround), sprzyjają jego częstemu używaniu. Przez cały poziom (był tylko jeden) przewinęły się cztery bronie: pistolet, shotgun, machinegun i chaingun. Każdy daje inne efekty świetlne podczas wystrzału. Będę szczery: znakomita, wybitna gra, ale HALO 2 wróżę większy sukces.





Gran Turismo 4

Producent: POLYPHONY **Data wydania:** LISTOPAD 2004

O prezentacji GT4 rozmawiało się w kuluarach wiele, gdyż Kazunori Yamauchi zapowiedział wszem i wobec iż odbędzie się 1,5-godzinna dedykowana konferencja, w której padnie wiele wielkich słów. Nie miałem jednak na to czasu, więc skupiłem się na testowaniu grywalnej wersji, obleganej przez tłumy. W wersji PROLOGUE dostępnych było 5 tras (dla przypomnienia: Grand Canyon, New York, Tsukuba Circuit, Fuji Speedway oraz miejscówka we Włoszech - Assissi), natomiast na targach zaprezentowano ponadto 3 nowe: Nurburgring (tor testowy), Capri oraz Hong Kong - wyścigi uliczne (ponoć w trakcie konferencji sam Kazunori Yamauchi uchylił rąbka tajemnicy nt. kilku dodatkowych miejscówek, które jednak nie zostały przedstawione: Shibuya, Brooklyn, Sagano, Nagano oraz San Marco). Szczególnie intensywne wrażenie wywarła przejażdżka po ulicach Hong Kongu - pod osłoną nocy, z licznymi neonami, barierkami i innymi świecidełkami, które to bajery przywołują skojarzenia z NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, a z PROJECT GOTHAM RACING lub WRECKLESS. Tak, to nie może się nie podobać. Seria GT podąża za trendami, stawiając nie tylko na intensyfikację doznań gameplayowych, ale i efekciarstwo. I to nie tanie, lecz na poziomie. GT4 to obecnie najlepiej wyglądająca gra wyścigowa, biorąc pod uwagę zarówno fury, generowaną rozdzielczość ("zyleta") oraz płynność animacji. Na temat modelu jazdy w poszczególnych odsłonach serii napisano już wszystko, więc odnośnie wersji targowej będzie krótko: odlot. Śliniąc się przed standami z grą doszedłem do podbudowującego wniosku: samochody wyglądają jeszcze lepiej niż w GT3. Lśnią oraz odbijają elementy otoczenia, tym samym zostawiając konkurencję jeszcze dalej z tyłu. Niestety, zgodnie ze spekulacjami - samochody w GT4 definitywnie nie będą ulegać zniszczeniom oraz "koziołkować". Mistiz tłumaczył ten szkopuł, twierdząc że odwzorowanie skomplikowanych zależności byłoby bardzo pracochłonne i pożarło sporą część mocy obliczeniowej PS2, więc... Na targach ostatecznie potwierdzono również informację, iż w finalnej wersji znajdzie się ok. 50 tras oraz ponad 500 fur - od 80 producentów, obejmujące historię motoryzacji od 1886 po bieżący rok (w pewnym sensie będzie to wirtualna encyklopedia motoryzacji). Co się tyczy wrzucenia do gry pojazdów Porsche oraz Ferrari - Kazunori nie zaprzeczył, za znajdą się w GT4, jednak mając w pamięci poprzednie części i genezę zaistniałej sytuacji - nie ma co na nie liczyć (cóż, bajeczne Carrara GT orsz Enzo można sobie odpuścić). W wersji targowej znalazła się także ciekawa opcja dla Graczy, którzy "żyją sceną GT" - Photo Mode. W tym trybie można wybrać dowolny samochód i "bujnąć" się nim w dowolnej lokacji, aby pstrykać profesjonalne fotki, z użyciem wszelkich efektów specjalnych a la filtry, zabawa ostrością, zoomowanie, zmiana kąta ustawienia kamery itp. Fotkę można zgrać na kartę pamięci lub... wydrukować na drukarce USB (rozdzielczość 1280x960). Naturalnie będzie również możliwość rozsyłania zapisanych obrazów przez Internet. Na targach zabrakło, niestety, grywalnej, potwierdzonej jednak, opcji on-line (tu nic się nie zmieniło: maks. 6 Graczy). (...) Właśnie tak wypadło GT4 na E3 - niewiele nowości względem wersji PROLOGUE, lecz wystarczająco wiele przekonujących argumentów, iż ta gra ponownie zmiecie konkurencję.





grand theft auto San Andreas

Producent: ROCKSTAR N. **Data:** PAŹDZIERNIK

Przy okazji targów nie pokazano niestety żadnej grywalnej wersji nowego GTA, rzucając jedynie pierwsze screeny i krótkie info odnośnie fabuły. Dobre i to, ale zarazem dziwne, skoro planowo gra ma trafić do sklepów za równe sześć miesięcy. Tym razem trafisz od fikcyjnego stanu San Andreas, a konkretniej do miasta Los Santos. Ot, takiej konsolowej wersji Los Angeles z lat 90. - metropolii pełnej zaniedbanych dzielnic, murzyńskich gangów i handlarzy narkotyków. Jako czarnoskóry Carl Johnson wrócisz tutaj po pięciu latach nieobecności, aby wyjaśnić śmierć swojej matki. Na miejscu jednak dość szybko wpadniesz w łapska skorumpowanych gliniarzy, którzy wrobią Cię w zabójstwo. Jedynym wyjściem będzie więc zejście na nielegalną drogę i pokazanie, kto tu rządzi. Tyle ujawniło ROCKSTAR. Warte do podkreślenia są natomiast trzy rzeczy. Po pierwsze developer mówi wyraźnie o "podróży przez cały stan San Andreas, by uratować własną rodzinę" - czyżby obszar działań miał być kilka razy większy od znanego z VICE CITY (wyjście poza tereny stricte zabudowane)? Po drugie na jednym ze screenów można zauważyć koleżkę śmigającego na rowerze - czyżby nowy zestaw pojazdów? I wreszcie po trzecie - ewidentnie widać, że GTA: SAN ANDREAS będzie wykorzystywać znany engine. Modyfikacje w designie, architekturze i oświetleniu z pewnością nadadzą mu jednak sporo świeżości. Mocno trzymamy za to kciuki.



Metroid

Producent: RETRO STUDIOS

Planeta podzielona na dwa odrębne, będące swymi przeciwieństwami światy, nowi przeciwnicy, nowe bronie i tryby wizji, ciekawsze zagadki, bardziej rozbudowana tabula, większe tereny od eksplomacji oraz tryb multiplayer - to wszystko oferować będzie METROID PRIME 2: ECHOES. Ulepszanie ideału? Niekoniecznie - to raczej lekka zmiana jego wizerunku. Na zaprezentowanych fragmentach gry widać co prawda niewielki skok jakości graficznej (przede wszystkim inne kolorystyka), najważniejsza jest jednak, co podkreślił reżyser Mark Pacini, cała otoczka nowych



The Legend of Zelda

Producent: NINTENDO **Data wydania:** 2005

Trailer nowej ZELDY okazał się nie lada zaskoczeniem, zwłaszcza jeśli porównać go z utrzymanym w bajkowym stylu WIND WAKER. Bo co widzimy w trakcie urzekających wizualnie, porywających dynamiką i oszałamiających dynamiką tych paru scenek z gry? Widzimy prawie dorosłego Linka, który mimo swego oldschoolowego, zielonego kubraczka prezentuje postawę zahartowanego w bojach wojownika, jakże odmienną od wielu jego poprzednich wizerunków. Swym mieczem z pasją szlachtuje atakujących go jaszczuroludzi, tarczą odbija lecące w niego, płonące pociski, a nawet walczy bezpośrednio z grzbietu konia, który to patent Shigeru Miyamoto chciał zastosować już od czasów OCARINA OF TIME (N64). Zresztą skojarzenie z owym tytułem nasuwa się już od pierwszych sekund trailera - rozległe trawiaste równiny, gęste lasy, znajomy zamek i bohater ćwałujący w stronę zachodzącego słońca, a przede wszystkim realistyczna i niezwykle dopieszczona oprawa graficzna. Zarówno jednak sam Miyamoto, jak i sprawujący pieczę nad produkcją Eiji Aonuma nie chcieli ujawnić, czy nowa THE LEGEND OF ZELDA będzie sequelem "Okaryny Czasu" i czy bohater powróci do legendarnego Hyrule, ale na to wygląda. Na konferencji prasowej urządzonej po zamknięciu pierwszego dnia targów potwierdzili oni, że Link dojrzał do tego, by przedstawić go jako bardziej 'poważnego' herosa, a sama opowieść będzie w dużej mierze skoncentrowana na motywie dorastania bohatera w trakcie jego przygód. Wraz ze zmianą jego wieku musiała również dokonać się zmiana wizualna samej gry, ku czemu stworzony został odpowiedni engine graficzny, który naprawdę pokazuje, na co stać GC. Różnorodne warunki pogodowe (zwłaszcza równina nocą w czasie deszczu to totalny wypas), dopieszczona gra świateł (krwawy, rozedrgany zachód słońca, promienie przebijające się przez liście) i stylowy design przeciwników sprawiały, że aż nie chciało się wierzyć, że wszystkie sceny z trailera były liczone w czasie rzeczywistym, o czym solennie zapewniała ekipa z Nintendo. Niestety nie chcieli oni jeszcze zdradzić, jaki tym razem system towarzyszyć będzie podróżowaniu, choć zapewnili, że jak zwykle będzie to coś oryginalnego, również jeśli chodzi o różnorakie puzzle, zagadki oraz oczywiście patenty z bossami, takimi jak ukazany podczas prezentacji płonący koleś z długim, ciężkim łańcuchem. Podczas prezentacji non stop pojawiały się spontaniczne okrzyki i brawa, czuć było ten power produkcji N. Największe wrażenie zrobił na sam koniec Miyamoto, wybiegając na scenę przebrany za Linka i machając mieczem:).















Prime 2: Echoes

Date wydania: LISTOPAD 2004

przygod "krągłej" Samus. Ów podział planety na stronę Jasną i Ciemną ma swoje odzwierciedlenie nie tylko w wyglądzie lokacji, lecz również w kwestii uzbrojenia (Light i Dark Beam), zagadek oraz oczywiście fabuły, na którą położony jest szczególny nacisk. W grze występować ma nawet alter-ego bohaterki - Dark Samus, choć głównymi przeciwnikami będą jak zwykle szukający Phazonu Space Pirates oraz Ing - siły inwazyjne z ciemnej strony świata. Co do samych zagadek, istotną rolę w ich rozwiązywaniu pełnić będą nie tylko zdolności Morphball, lecz również wspomniane bronie, po raz pierwszy w serii wymagające amunicji. W każdym razie już po demkach widać, że gra będzie bardziej dynamiczna i jeszcze bardziej klimatyczna niż pierwsza część.

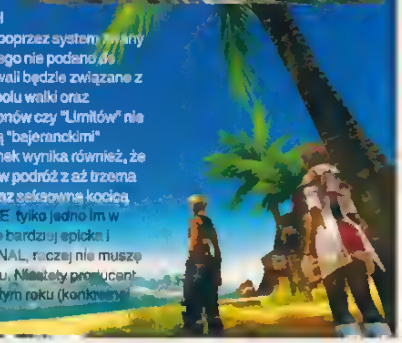


Final Fantasy XII PS2

Producent: SQUARE ENIX **Data wydania:**

O kolejnych częściach serii FF powiedzieć można, że posiadają one zarówno wiele cech wspólnych, jak i odróżniających jedne od drugich. Dotyczy to i dwunastego FINALa, co potwierdziły udostępniona na targach trailery. Na pierwszy rzut oka gra przypomina krzyżówkę przynajmniej trzech znanych tytułów od SQUARE-ENIX - majestatyczne pałace, latające statki i armie zakutych w stal rycerzy to obrazek rodem z FFIX; ciasne, odrapane zaułki i ponure podziemia o stylizowanej średniowiecznej architekturze jako żywo przywodzą na myśl VAGRANT STORY; różne, występujące w filmie rasy pochodzą wprost z FFT ADVANCE. Jeśli dodać do tego "lekko" zniewieściałego bohatera pragnącego zostać piratem, śliczną jak z obrazka księżniczkę uwikłaną w wojnę Dalmaski oraz bezlitosne imperium Archadia, pragnące podbić cały świat, dostajemy niekoniecznie świeży czy odkrywczy koktail. Z drugiej jednak strony Yasumi Matsuno podają prawdziwie rewolucyjne szczegóły dotyczące samej rozgrywki. Po pierwsze FFXII będzie, na wzór choćby wydanej przez BANDAI serii .HACK, "emulował" w pewnym stopniu on-line'ową rozgrywkę poprzez odpowiednio dopracowany system interakcji z otoczeniem, zaś w czasie walk oddawał graczowi kontrolę tylko nad jednym z bohaterów, zachowanie pozostałych ustawiając poprzez system zwany "Gambit". Jak to będzie wyglądać w praktyce i czego jeszcze można się spodziewać, tego nie podano do wiadomości, choć z tego co na konferencji mówił Matsuno wynika, iż pokonywanie rywali będzie związane z koniecznością taktycznego planowania, zarówno różnych działań, jak i ustawienia na polu walki oraz zlikwidowane zostaną losowe starcie (przeciwnicy będą widoczni). Obecność Summonów czy "Limitów" nie jest do końca jasna, choć niektóre z zaprezentowanych wyrywków wprost oszałamiają "bajeranckimi" efektami graficznymi (strumienie ognia i lasery z nieba na porządku dziennym). Z demek wynika również, że po raz kolejny będziemy mieli do czynienia z wątkiem miłosnym, gdyż Vaan wyrusza w podróż z aż trzema (na razie) "połówkami" - swoją "przyjaciółką" Panelo, wspomnianą księżniczką Ashe oraz seksowną kocicą-piratką, którym towarzyszyć będzie doświadczony pirat Balthier. Oj, SQUARE, SQUARE, tylko jedno im w głowie, choć z drugiej strony obecność Matsuno pozwala stwierdzić, że historia będzie bardziej epicka i oryginalna, niż to się może wydawać. Tego zaś, jak prezentować się będzie kolejny FINAL, raczej nie muszę tłumaczyć, ważne natomiast jest, że soundtrackiem ponownie zajął się mistrz Uematsu. Niestety producent nie wyraził się na tego tytułu świąt Bożego Narodzenia i gra pojawi się dopiero w przyszłym roku (konkretnej daty nie podano).









Halo 2

Producent: BUNGIE **Data wydania:** LISTOPAD 2004

Bez wątpienia FPP numer jeden. Owszem, były jeszcze DOOM III oraz HALF-LIFE 2, ale te ostatnie nie są pozycjami stricte konsolowymi przez co ocenia się je bardziej na zasadzie "ile stracą graficznie w stosunku do wersji PC", aniżeli pod katem właściwej rozgrywki. Jest pięknie. O ile przed rokiem zaprezentowano ośmiominutowe demo w single'u, tak tym razem dostaliśmy grywalny multiplayer. Jedna godzina zabawy (dopchać się granicznyło z cudem), jedna mapa, jeden tryb, a dookoła cała chmara próbujących zapanować nad zgiełkiem pracowników BUNGIE. Plansze nazywa się Zanzebar (Afryka, rok



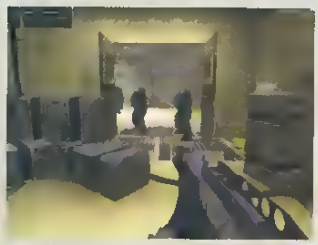
2552). Start. Wylądowałem zaraz nad brzegiem oceanu. Zerkam w prawo - pustka. W lewo - to samo. Cholernie tu cicho, co jest? Szybkim krokiem przebiegam wzdłuż skarpy, przez moment zawieszając na niej oko, skała nie jest jednolitą ścianą, widać zabrudzenia, nierówności... brakuje chyba tylko spadających (obsuwających się) od czasu do czasu odłamków i kamieni. Może kiedyś. Dalej cicho, nic się nie dzieje, a jedyne co słychać to odgłos wody rozbijającej się o skały. Wody? Szum dziwnie narasta. Nadlatuje Ghost. Nieco większy niż w "jedynce", graficznie dopakowany bardziej niż portfel Gatesa. Podbiegam i pojawia się sygnał, by przytrzymać "X" w celu przejęcia statku. Soczystym kopniakiem wywalam przeciwnika, zajmując jego miejsce (animacja "robi"). Ten rewanżuje się tym samym i szybko odlatuje. Celownik zbliżenie, namierzam lewe skrzydło - strzał. Ludzie, system zniszczen jest niesamowity. Sypie się jeszcze na kawałki część skrzydła, podczas gdy ja puszczam już serię w drugie. Tak unieszkodliwiony pojazd "osiada" gwałtownie na ziemi. Pozostaje dobić siedzącego w nim gościa (koleś miał ksywę "Try_to_kill_me"). Trochę szkoda, że gdy statek wybucha i rozpada się na dziesiątki drobnych części, to później niewiele z nich zostaje (większość elementów od razu znika z mapy). Z innych szczegółów: strzeliłem w koło Warthoga i ten też "osiadł" nieco na podłożu, obniżył się, ale nienaturalnie, bo całą swoją powierzchnią (zachowując realizm, powinien się tylko lekko przechylić w jedną stronę, w miejscu gdzie przestrzelona została opona). Nie widać też śladów zniszczenia na gumie - wizualnie jest całe, jak nowe. Wiem, czepiam się, ale chwilę wcześniej siedziałem przy H-L2 (na targach, niestety, była tylko wersja PC) i tam fizyka odwzorowana została wręcz bezbłędnie. Zresztą zwróciłem w tej kwestii uwagę Pete'owi Parsonsowi, przedstawicielowi BUNGIE, który z uśmiechem odpowiedział "We belive, that the pure gameplay rocks" (w wolnym tłumaczeniu "liczy się miód"). Za kilkadziesiąt minut przyznam mu rację. Ruszam dalej i już wiadomo skąd ta pustka na mapie - gramy tylko we czterech. W pełnej wersji przez Xbox Live walczyć ma do 16 Graczy. Potwierdzono tryb LINK oraz Split Screena. Po krótkiej chwili odpalamy tryb Capture the Flag, który różni się od tego dotąd znanego. Jedna grupa broni flagi na środku mapy, druga ma trzy minuty na dostanie się do bazy przeciwnika, przejęcie flagi i powrót. Jeśli zdąży i zmieści się w czasie - dostaje 1 pkt. Jeśli nie, punkt zyskuje drużyna przeciwna. Gramy oczywiście na zmianę (raz bronię flagi, drugi raz muszę ją przejąć). I tu już przepadłem. Dzięki takim grom człowiek przypomina sobie, dlaczego kocha gry. "Pure gameplay rocks". Oby single dał jeszcze radę, bo multi będzie numerem jeden na serwerach XL i przez XBConnect.



Killzone

Producent: GUERILLA G. / LOST BOYS GAMES
Data wydania: WRZESIEŃ 2004

Nadchodzi wojna - głosi trailer. Mimo że SONY wygłupiło się trochę ze sloganem "Halo-killer", bo tak naprawdę po zagraniu w KILLZONE niewiele przychodzi skojarzeń z grą BUNGIE, to jednak było nie było będziemy mieć najlepszą strzelaninę FPP na PS2. Bez cienia wątpliwości (...) Czwórka żołnierzy, z których sterujemy jednym (kapitan Templer). Ruszamy. Niewielka widoczność to pierwsze, co rzuca się w oczy (ot, taki paradoks). Niestety, mapy może i są w miarę duże, ale wszystko w dalszej perspektywie pokrywa charakterystyczna mglełka lub dym. Przy tym kolorystyka może szybko się znudzić, z uwagi na jednostajność - ciągle te same, powtarzające się tekstury. Wszystko prawie jak na czarno-białych filmach wojennych (przesadzam), dominują różne odcienie szarości i zgniłozielony. W pewnym sensie w sposób znoszący buduje to klimat (nie wziąłem za to zdanie ani centa, podczas gry skupiasz się na walce, nie na oglądaniu krajobrazów). Cholernie rajcujący jest widok zniszczonego miasta: gruzy, palące się pomieszczenia, do tego nie szybko zrobiona okopy, bunkry w piwnicach. Przeciwnicy są niestety, wszyscy kropka w kropkę identyczni, w dodatku wyjątkowo głupi, cała ich taktyka sprowadza się do ciągłego zasuwania na przód, często w grupkach 3- lub 4-osobowych. Stąd też strzelasz do nich jak do kaczek, od czasu do czasu posiłkując się celnie wymierzonym granatem (są motywy, że goście stoją



bez ruchu po kilku w jednym miejscu). Nie będę ukrywał, że spodziewać się było można znacznie wyższego AI, bo to co jest w chwili obecnej wymaga jeszcze sporych zmian w algorytmach gry. Wyraźnie usprawniono za to - w stosunku do grywalnej wersji zaprezentowanej prasie przez SONY w styczniu br. - animację, a przez to zyskałe na dynamice rozgrywka. Wprawdzie zwolnienia w dalszym ciągu są - KILLZONE potrafi przyciąć przy dużej zadymie na ekranie, ale przestało to już tak wyraźnie przeszkadzać w zabawie. Misje, które były dostępne, dosyć liniowe - cały czas jak po sznurku do przodu. W praktyce wygląda to tak: teren otwarty (ciągłe ukrywanie się za murami lub gruzami, wychylenie głowy, seria strzałów, szybko biegiem kawałek do przodu, znów bezpieczne schronienie za murkiem), potem wnętrza budynków i fortyfikacji (tutaj z reguły wąski korytarz, schody, drzwi, korytarz, schody...). Ponownie teren otwarty, budynek. Na plus zaliczam różnego rodzaju działka i świetnie zrealizowane "zasłony", kiedy to strzelając ciągłym ogniem osłaniasz partnerów z teamu (podobny bajer jest w HALO 2). Jedna z ciekawszych gier na E3, ale technicznie z wyraźnymi niedociągnięciami. Mają przynajmniej cztery miesiące, by to poprawić. Czuję, że KILLZONE pojawi się jednak dopiero w okresie świąt Bożego Narodzenia.



Outrun 2

Producent: AM2
Data wydania: IV kwartał 2004

OUTRUN 2 pokazano w grywalnej wersji. Pozostało wszystko to, co najlepsze w klasyku z C-64: zmaganie z czasem do kolejnych check-pointów, wyprzedzanie z niewiarygodną prędkością, ba, nawet babeczka siedzi na miejscu pasażera. Gra jest niesamowicie prosta (mało trybów, sterowanie analogiem i zaledwie dwoma przyciskami: gaz, hamulec), stricte zręcznościowa, ale też dzięki temu - tak grywalna. Niezła grafika, zwłaszcza trasa w Egipcie i industrialne fabryki. Szybkość urywa łeb, zero przycięć, arcade pełną gębą. Dostępne było tylko Ferrari F50 (ogółem ma być ich osiem), wózków tej firmy) - poślizgi przy 200 km/h to ogień z tyłka.





Tekken 5

Producent: NAMCO **Data:** 2005

PS2





RAVEN



FENG WEI



ASURA KAZAMA

ORZEŁ WYLĄDOWAŁ! Wszelkie wątpliwości zostały rozwiane - na E3 po raz pierwszy została zaprezentowana piąta odsłona Turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści! Wyświetlony trailer przedstawiał miks filmów renderowanych wraz z ujęciami z normalnych walk, opatrzonych różnymi hasłami. Jeżeli ktoś zastanawiał się, czy niektórzy lecz już wiekiem zawodnicy dożyją piątej edycji Turnieju, tudzież będą w odpowiedniej kondycji by stanąć do walki - koniec zmartwień! Choć pierwszy film pokazowy trwał zaledwie niecałe 4 minuty, a NAMCO jak na razie nie wyjawiło zbyt wielu sekretów związanych z grą, to i tak już teraz widać, że TEKKEN 5 będzie miał miejsce tuż po zakończeniu czwartego turnieju. Jako główne outro poprzedniej części powinno się traktować filmik Jina - młody Kazama po przemianie w Devila odlatuje z dojo Honmaru, które zostaje od razu zaatakowane przez spory oddział robotów typu Jack. Kazuya i Heihachi bronią się zaciekle, lecz w pewnym momencie stary Mishima zostaje unieruchomiony, a jeden z robotów włącza system własnej autodestrukcji. Ujęcie zewnątrz, wybuch niszczący doszczętnie dojo, zbliżenie na twarz pewnej nieznanej postaci potwierdzającej coś przez komunikator i na ekranie pojawiają się słowa, które jak na razie są przewodnim hasłem nowego TEKKEN: "HEIHACHI MISHIMA... IS DEAD!". Dziad nie żyje! Wygląda na to, że ku zaskoczeniu wszystkich fanów, NAMCO zdecydowało się wreszcie uśmiercić jedną z kluczowych postaci dla tej serii. Sam Kazuya, jak zawsze był trudny do zaj.. ciukania, tak i teraz przeżył wybuch; wszystko wskazuje też na to, że wszyscy zawodnicy z TK4 będą dostępni też w części piątej, a oczywiście pojawią się też zupełnie nowe twarze. Jak na razie wiadomo o trzech debiutantach. Pierwszy z nich to ów postać z intro, która odpowiedzialna jest za atak na dojo Mishimów - wyglądający niczym Blade w wersji "albinos", pełen furii Raven, walczący w dość dziwny sposób, nasuwający na myśl ninjitsu. Kolejnym jest muskularny wojownik specjalizujący się w kung-fu, Feng Wei, a ostatnią z dotychczas zaprezentowanych nowych postaci jest Asuka Kazama, czyli albo siostra, albo córka dobrze znanej Jun - walcząca dość podobnym stylem co matka Jina (możliwe, że będzie też znacznie bardziej obeznana z aikido). Co pewnie uraduje niejednego miłośnika serii TK, powróci też robot Jack - prawdopodobnie w jakiejś nowej wersji (Jack-3?). Starzy kombatanci oczywiście dostaną nowe ciosy - na uwagę zasługuja m.in. coś tak jakby Giant Swing jako air-throw dla Craiga Marduka, dokładany na koniec konkretnych combosów, bądź też generalnie wszystkich juggle. Wśród sloganów reklamowych widnieje też "nowy engine graficzny", który będzie przekładał się przede wszystkim na niezwykle atrakcyjnie wyglądające plansze (modele postaci nie uległy specjalnie wyraźnej poprawie) - na uwagę zasługuje to, że wszystkie one jak na razie są całkowicie PŁASKIE! To z pewnością uraduje gro maniaków TEKKENa, których czwarta część raczej rozczarowała, a ponadto rokuje nadzieje, że autorzy zrezygnują z kilku chybionych rozwiązań z TK4 i dopracują system walki do perfekcji (m.in. po raz pierwszy w serii pojawi się możliwość bufferingu komend w trakcie fazy recovery). TEKKEN może powrócić z wielkim hukiem - i ja w to wierzę!



Przeciwwaga dla Leia - starcie obu mistrzów kung-fu!



Raven zapowiada się na jeszcze większego oszołoma i mordercę, niż Bryon!



Klan Kazama rośnie w siłę wraz z debiutem Asuki.



Hail to the king! Nowy Jack wygląda lepiej, niż kiedykolwiek wcześniej!



Ciekawe, jakich nowych myków nauczył się Jin?



Walka na szczycie wieżowca - zwróćcie uwagę na otoczenie.

UNITED COMPUTERS SERVICE
UCS
UNITED COMPUTERS SERVICE

UNITED COMPUTERS SERVICE
RETKIŃSKA 102/104 94-004 ŁÓDŹ

(0-42) 689 87 87
E-MAIL: UCS@UCS.W.PL

HURT - DETAL
WWW.UCS.W.PL
KUPNO - SPRZEDAŻ
RATY

SONY PlayStation,PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE

GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS

KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
PODZESPOŁY, PERYFERIA, OPROGRAMOWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALACJE SIECI

CENY PODLEGAJĄ NEGOCJACJI !

FRAGMENT OFERTY CENOWEJ

SONY PSOne + modchip	389
SONY PlayStation2 (v9)	859
SONY PlayStation2 (v9) + RIPPER2 (divx + mp3)	1099
SONY MEMORY CARD 8MB	99
MS XBOX	899
MS XBOX + EVOX (chip + soft)	979
MS XBOX + EVOX (chip + soft) + HDD 80GB	1289
GAMEBOY ADVANCE SP	489
Wymiana głowicy opt. czytnika DVD w Ps2	289

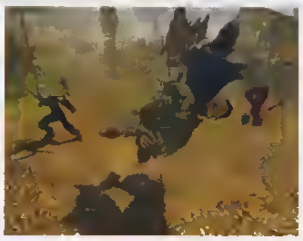
GRY VIDEO I ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA. TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. WIEMY O NICH WSZYSTKO I ZAPRASZAMY !



Fable

Producent: BIG BLUE BOX STUDIOS **Data wydania:** WRZESIEN 2004

Mimo iż premiera FABLE coraz bliżej (planowo wrzesień, realnie koniec roku), BIG BLUE BOX i Peter Monyleux wcale nie tonują buńczucznych zapowiedzi. To nadal ma być 'najlepsze RPG wszechczasów', a grywalna wersja pokazana na E3 świadczy ne korzyść tych przechwałek. Praktycznie wszystko to, co Piotruś zapowiadał, a było witane z pewnym niedowierzaniem, znajdzie się w grze. Odsłonięto wszystkie karty w temacie systemu rozwijania postaci. Dzięki chodzeniu, walce i rzucaniu czarów nabijane są bezpośrednio trzy główne statystyki: siłę, umiejętności i wolę (czyli magię). Zdobyte w ten sposób punkty można rozdzielać pomiędzy poszczególne atrybuty - i tak np. dla siły będzie to odpomość czy zdrowie, a doświadczenie w obrębie umiejętności będzie można rozdzielić pomiędzy szybkość lub celność. Idea prosta, a przy tym





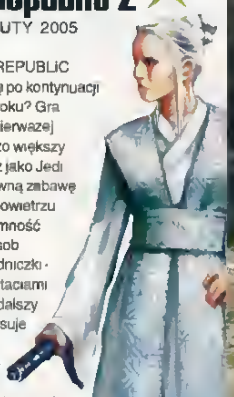
funkcjonalne. Atrybuty występują w sporej ilości, a mimo to stopień skomplikowania menusów ograniczono do niezbędnego minimum (nie straszą, tak jak w MORROWiND). Z kolei walka jest bardziej skomplikowana niż w grze BETHESDY. Zarówno ataki fizyczne, jak i magiczne wykonywane są przy przytrzymaniu któregoś z triggerów. Duża moc drzemie w potyczkach, są chołernie dynamiczne i widowiskowe. Blok, odskoki, ciosy na odlew, "zza pleców". Z kolei przy strzelaniu z łuku ekran przechodzi w FPP, a łapa bohatera trzęsie się jak osika (fajne). Gra jest prześliczna. Otoczenie tonie w light-sourcingu - każdy obiekt jest cieniowany. Np. zaprezentowany rozbłysk błyskawicy robi ogromne wrażenie. Podczas deszczu krople uderzają w tafle kałuż, tworząc w nich rozchodzące się okręgi. Wiatr kołysze koronami drzew, na twarzach postaci malują się liczne grymasy. Naprawdę, jest na co popatrzeć. Przyczepić można się tylko nieco do kolorów (wszystko jakieś takie pstrokate...). No i jak na razie animacje wyraźnie nie wyrabia przy większej ilości potworów na ekranie. Muszą jeszcze nad frameratem trochę popracować.



■ Ale gostek ma "branie". Ciekawe czy można mieć kilka kochanek.

Knights of the old Republic 2

Producent: LUCASARTS **Data:** LUTY 2005



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC powraca! Czego możemy spodziewać się po kontynuacji jednego z ciekawszych RPG minionego roku? Gra rozpoczyna się 5 lat po wydarzeniach z pierwszej części. W sequelu od początku masz dużo większy wachlarz działań, gdyż grę zaczynasz już jako Jedi. Ponad 30 różnych mocy zapewnia efektowną zabawę przy akompaniamencie świstających w powietrzu obciętych kończyn i rozświetlających ciemność błysków ne pół ekranu. W ciekawy sposób rozwiązano kwestie nawiązań do poprzedniczki - rozmowy z pierwszymi napotkanymi postaciami na tamat minionych wydarzeń kształtują dalszy rozwój fabuły. Scenariusz wydarzeń dopasuje się do podanych przez cieble kluczowych faktów! Jest to staroszkolna sztuczka, ale pozwala "kontynuować" rozgrywkę bez potrzeby posiadania save'a z KOTOR. Kolejną miłą niespodzianką jest ciekawie stuningowany system bitewny - gra nagradza rosnące doświadczenie na polu walki lepszymi efektami wizualnymi - ataki i criticale z czasem stają się coraz bardziej spektakularne! (...) Nie spodziewajcie się niewyobrażalnego skoku jakościowego grafiki - developer, grupa OSIDIAN będąca wewnętrznym oddziałem LUCASa, opiera się na wydajnym, odpowiednio zmodyfikowanym engine z pierwszej odsłony serii. Więcej uwagi zwracają na płynność animacji i szczegółowość w designie poszczególnych światów, co możemy potwierdzić po krótkiej prezentacji. Dało się też zauważyć lepszą jakość modeli postaci i podciągniętą rozdzielkę, a tradycyjna mieszanka filmów real-time z wstawkami CG tworzy spójny zarys fabularny.



Burnout 3

Producent: CRITERION
Data wydania: WRZESIEN 200



BURNOUT 3 najedzdza tym razem pod skrzydłami ELECTRONIC ARTS, więc można się spodziewac produkcji "na najwyższych obrotach". I rzeczywiście! Po pierwsze prędkość urywa łeb zywcem. Po odpaleniu nitro niemal nie wiedziałem, co się dzieje! Sądziss ze 'dwójka' oferowała kosmiczne prędkości? Zatem nic jeszcze nie widziałeś! Jadąc "pod prąd" należy 'slalomować' pomiędzy pojazdami niczym w amoku, narkotycznym transie, aby nie doprowadzić do kraksy. Gdy jednak doświadczyłem takowej zrobiłem głupią minę i zawyłem z rozkoszy, coś tam pod nosem - nieświadomie - memrocząc! Feeria iskier towarzysząca sunącemu na dachu pojazdowi dosłownie ścina z nog. Przy eksplozjach - można stracić głowę. Te snopy, te sypiące się i odkształcające elementy krosnoni (setki małych, malutkich elemantow strzelających w powietrze a ponadto - pod impatem potężnego uderzenia - auto moze się złamać ew. zdeformować "nie do poznania", np. wskutek wbicie pod ciężarówkę - uch! Ja, na przykład, tak zmasakrowałem Shelby, iż wóz przypominał Fiata 500,). fruwające koła, maski/klapy, drzwi, beczki spadające z ogromnej naczepy, latające pudła, "zaczepione" elementy otoczenie (np. ławka i kwiaty doniczkowe w centrum miasta)!!! W grze zabraknie możliwosci naparzanie furami policyjnymi, bowiem autorzy zauważyli - całkiem słusznie - ze idea zabawy (wyścigi wbrew wszelkim zasadom) nie pasuje do eksploatowanie tego typu pojazdów. Bardzo pozytywnie oceniam AI przeciwników sterowanych przez 'konsolę'. Nie dość, że korzystają z optymalnej trasy przejazdu (szukają "uliczek" czyli pasów wolnych od pojazdow wlekących się jak i oszołomów nadjeżdżających z przeciwka) to jeszcze sprawnie reagują na sytuacje losowe, wywołane przez pozostałych uczestników wyścigu np. uczestników kraksy przed nimi omijają, w miarę możliwosci rzecz jasna).



BURNOUT 3 wnosi - nie okłamujmy się - niewiele nowości w kwestii gameplayu, za to wizualnie podnosi poprzeczkę bardzo wysoko (S. Bubka w tarapatach) - grunt to widowiskowość. Wreszcie samochody wyglądają "na poziomie" wrzucono na nie konkretne efekty świetlne, wyrazny zastrzyk połygonów dostało również otoczenie (także lepsze tekstury) sprawiające bardzo BARDZO pozytywne wrażenie (bump-mapping to tym razem szok absolutny) - CRITERION GAMES (dev.) stanęło na wysokosci zadania tworząc nowy engine od podstaw, na co EA wyłożyło odpowiednio ciężkie walizki szmalu (tyiko duze nominały). "Trójka" to najbardziej zadymiarskie odsłone serii której nie może przegapić żaden, absolutnie ŻADEN entuzjasta sen. Za sprawą zeimplementowanej opcji on-line możliwe będzie zarówno klasyczna konkurowanie (wyścigi), jak i udział w trybie Crash (do 6 Graczy narez).



Hyde Park

Extremalny, praktyczny TEST AGENTÓW

Przyznajcie się - czy grając w modne ostatnio gry skradankowe marzyła Wam się kariera agenta lub szpiega? W tym miesiącu PE postanowiło doświadczyć empirycznie, specjalnie dla Ciebie, jakie wymogi stawia przed Tobą taka praca. Przy okazji skonfrontujemy realia gier z rzeczywistością - dowiecie się co skrzętnie ukrywają i tuszują przed Wami developerzy, serwując błogi, "kolorowy" image. W wyniku losowania, królikiem doświadczalnym został, na Ironię losu...

Ściera w pierwszym rzędzie postanowił sprawdzić specyfikę działania klonu o numerze 47 (Hitman). W tym celu wygrzebał czepek pływacki w kolorze cielistym (niestety, znalazł odmianę japońską - żółtą), kod kreskowy wyciął z worka ziemniaków, ze strychu wygrzebał stary garnitur z komunii, a z Redakcji wziął 2 pistolety na kulki. Oto wyniki Ściera: *"Wcielenie się w 47 nie sprawiło mi większej satysfakcji, bo co to za zabawa siedzieć w ciemnej łazience, słuchając ciągle narzekań, a to jest za jasno, to znowu za ciemno. W dodatku po 15 minutach poczułem*



krople potu wypływającą mi za uchem, spod czepka. No i kto widział, żeby ciągle gapić się na półnagich facetów albo gapić się przez okno, skoro nic nie widać! Nuda i tyle".

Ocena: 3





Snake to mistrz kamuflażu. Tylko jakim sposobem w "chlebaku" mieści on tyle przebrań? Ściera przekonał się, że jedno zapasowe ubranie to maksimum możliwości takiej torby. Ale po kolei. RedNacz najpierw przyczaił się koło domu, totez wcześniej miał problemy z dopasowaniem odpowiedniego kamuflującego kombinezonu. W końcu znalazł jakiś stary kombinezon narciarski. Na głowę założył dachówkę: "wróg pomyśli, że to przybudówka, czy coś" - tak stwierdził. W kieszeni miał komórkę, w obwodzie lakier do paznokci w kolorze tynku (chciał przemalować paznokcie). Zresztą, popatrzcie na rezultat. Czyż nie wygląda jak "małe, przydomowa komórka"? Spod domu zg(Red.) przeczołgał się do pobliskiego lasku. Wdzianko w kolorze khaki przebrał w 2,24 sek (spodnie za małe, pożyczone od żony). Na początek wykonał klasyczny zws na drzewie, a ze "developer" nie przygotował mu drabinki, totez Ściera szukał odpowiedniego drzewa przez ponad kwadrans. Nie było "letko". Pogryzły go komary, obdarł sobie rękę do krwi, a spadając z 3 metrów prawie nabawił się przepukliny. Ściera podsumował: *"Snake to kameleon z szafą w kieszeni. Wiszenie na jednej ręce jest ekstremalnie męczące. Wy chyba nie zdajecie sobie sprawy z tego, jak mocno kora drzewa wżyna się w dłoń. W dodatku utrzymanie się dłużej niż 5 sek. jest ponad moje siły, o precyzyjnym wycelowaniu nie wspomnę. Ocenę podwyższam za obcowanie z naturą, a obniżam za kleszcza, którego złapałem na szyi".*

Ocena: 5

Ściera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie: Hitman: C., Toca RD2, RalliSport Ch. 2



Tydzień temu byłem w WKU. Siedząc na fotelu na korytarzu i obserwując jak ludzie wchodzą i wychodzą przez metalowe, strzeżone kodem drzwi, zacząłem rozważać szanse wcielenia się w któregoś z pracowników i przedostania się do owego pomieszczenia. Zacząłem kogoś do ulikacji, czy może od tyłu obezwładnić, jak to robi Sam Fisher. Gdzieś, jakąś mają taśmy, hm... Wpadłem na pomysł (na którym zbudowałem - szczegóły obok)! (...) Developerowi nowego HITMANa proponuję, żeby w następnej części były ręczne wyrzutnie rakiet. Po cholerę mam w ogóle błądzić po tych pomieszczeniach? Stanę przed budynkiem i zrównam go z ziemią razem ze wszystkimi celami. Nowa range: Mass Destruction. A co powiecie na rozgrywkę on-line (kilku Hitmenów, ochrona i cele.... wyobrażcie to sobie!)? (...) O, jak mnie wszystko boli! Dłoń, ręce, głowa... komary mnie pogryzły, mam dziurę po wyrwanym kleszczu, sąsiad na mnie dziwnie patrzy. Paraliżuje Chłopaki ja następnym razem nie biorę udziału w losowaniu. Wyślijmy jakiegoś praktykanta. Na chyba za przetestujemy GT na pożyczonych furach! (...) Gratuluję Mazziemu i Playmanowi z okazji pasowania na zg(Red.)a. Chrzest musicie przejść, ponowie!

Czekam na: Driv3r, Fable, Burnout 3, RE4

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: konsolowa archeologia

aktualnie: Harvest Moon: AWL, Syphon Filter



Pamiętam jak dziś... Bułka spadła mi na ziemię posmarowaną stroną. Pobrudziły się kafelki w kuchni, a i bułka nadawała się do wyrzucenia. Potem obiew spojrzałem w kalendarz. Był 1 maja (można jednak 1 maj, HIV?:) (H, nie ma betel), dzień akcesji Chalerna Unia, nie dość że Niemcy nas wywłaszczą, sprowadzą nam tabuny homoseksualistów (przekrawiam "tolerancyjny" Kraków; europejskie miasto, hahahaha!), zabiorą nam ziemię, to jeszcze bułka mi spadła posmarowaną stroną do ziemi. Roman, respect - miałeś rację. (...) Nabijam się oczywiście, żeby nie było. Europejczykami byliśmy już tak tamu, kiedy po londyńskim ECTS uciekaliśmy przez granicą bramkę "dla UE". (...) Zrozumiałem dopiero dotąd niedostrzeganą naturę życia. Księżyc, chmury - też te rewelacyjne gadżety! Fajnie się patrzy nań, zmieniają się. Gory przechodzą i tak ciekawe jakoś. Takie oto refleksje nachodzą człowieka gdy uczy się 9 godzin dziennie nie mając nawet czasu zajrzeć na Gire d'Italia. Nie dość że płacą za naukę to jeszcze każą mi się uczyć. I gdzie tu sprawiedliwość?

Czekam na: Fable, Winning Eleven 8, Driv3r, Final Fantasy XII

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: darcie się w niebogłosy

aktualnie: TOCA RD2, Colin 4, Gun Smoke



Cóż za miesiąc! Tak dobrze nie pojeździłem już dawno. TOCA RACE DRIVER 2 sprawiła, iż darłem się wniebogłosy, wyrażając tym samym swój entuzjazm, ale i na znak bojkotu "bonusowych" wyścigów (patrz recenzja). Gdy już rozbujałem się na dobre, seria odwiedziła sprawiła, iż wypadłem poza tor i wprost do wieków z RALLISPORT CHALLENGE 2, aby przyjść prawdziwy konsolowy orgazm gameplayowo-graficzny. O ile emocje pod kątem rajcowności w pewnym momencie spadły, tak grafika sprawiła, iż spłynąłem. A jak już spłynąłem, zabrałem się za CARVE - kolejną "mokrą robotę" dotąd rodę. Cóż za wspaniałe gry... Jeśli jednak nie orientujecie się w sytuacji rynku w stopniu wystarczającym, spieszę donieść, iż wszystkie te gry zostały wydane na Xboxa i tylko na Xboxa. TOCA RD2 - konsolowy X-clusive (będzie port na PC); RALLISPORT CH. 2 - konsolowy X-clusive (będzie port na PC); CARVE - konsolowy X-clusive. Co się dzieje? Gdzie te wspaniałe racery na PS2 ("kostka" z zakazaną pokrzywdzoną)? Wietrzę spisek, tym bardziej że wyniki ankiety z Forum PE (vide "Listy") wykazują, iż Xbox jest obecnie "most wanted" sprzętem! Co się dzieje? Hasła "nigdy nie mów nigdy" sprawdza się na całej linii. Buuuark! (...) Sassar - ty lepiej nie podskakuj!

Czekam na: Halo 2, Doom 3, Half-Life 2, Driv3r

Kilu

kilu@psxextreme.pl

dziedzina: grzebanie w sprzętach

aktualnie: Crimson Skies, SSX3



Po niedawnym wysypie konsolowych przebojów, poczułem usilną potrzebę zagrania w coś... starego. Zupełnie przypadkowo wpadła mi w łapki świetna składanka klasyków na GBA, której krótką recenzję przeczytać możecie kilkanaście kartek dalej. Luuuuźnie, cudo! Nie przypuszczałem, że przedpotopowe, na dobrą sprawę pozbawione grafiki gry wciąż mogą TAK wciągać. Przy tej okazji rozgrzany do czerwoności, powzelinowany z drugiej strony (oby trudniej było wyciągnąć) pręt w tyłu: część ciała ludzkiem odpowiedzialnym za xboxowy port MAFIII. O ile w przypadku 20-letnich klasyków brzydka grafika nie przeszkadza, tak tutaj, jej archaiczność wręcz odpycha od ekranu. Nie mogę zrozumieć, jaki był sens w przeniesieniu na konsolę z prockim x86 gry, która uprzednio skonwertowano zosteło na PS2 właśnie z platformy z prockiem x86. Nie można było przenieść jej bezpośrednio z PC? Kasa robi swoje. Ciekawe, czy i również jej niedoberem (Rillu nie posmarował gdzie trzeba?) spowodowane są cięcia w najnowszej odsłonie serii TOCA, która jak na konsolowkę przystało w wersji na Xlk zmieniła się w radosny arcade. Na szczęście PGR2 jeszcze długo nic nie dorówna (nie, nie zapomniałem o GT4).

Czekam na: Driv3r

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: gł. sportowe

aktualnie: PES3, Hitman: C., Red Dead Revolver



Wydaje się co bardziej prawdopodobne, że tegoroczne święta Bożego Narodzenia będą ostatnimi, jakie zupełnie wyssyp hitów na koncale obecnej generacji. Cała branża wyczekująca spogląda już w stronę nowych technologii, ukrytych pod nazwami PS3, Xbox 2 oraz kodowej NS. Za niewiele ponad rok (przeczytaj mowę o "mid-2005"), jako pierwsze, w USA zadebiutuje druga konsola w historii firmy z Redmond. Oh, taki miałem sen przed E3. (...) Słuchając radia, oglądając telewizję, czytając prasę, wreszcie idąc ulicą ciągle słyszę, że wszystkimy do Europy. Nie wiem jak Inni, ale ja w Europie jestem od ponad 25 lat. Wreszcie natemiast (prawie) udało mi się wejść tam, gdzie od paru miesięcy nie mogłem się dostać). Znojemy z kulei "chciałby wreszcia wyjść z jakiejś struktury". (...) Pod koniec czerwca w Krakowie odbędzie się druga edycja Gala NINTENDO. Nadzieję mam taką, że tym razem dotrę, choćby po to by przeprowadzić pierwszy w tym kraju turniej w WINNING ELEVEN 6 - FINAL EVOLUTION (to niestety jedyno "gotta" RCET-u dostępna na GeCke). Chłopaki nie nawalcz z gramy (...) Minęło pół roku wspolnego życia z "tą jedyną", co jest moim absolutnym, osobistym rekordem. Chyba będę się zenił (zaraz). PS. RED DEAD REVOLVER nie taki klimek, że ja pinalole! Ale "lazy" technicznie.

Czekam na: Driv3r, StarCraft: Ghost, Half-Life 2

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie: Hitman: C., Van Helsing, Syphon Filter: OS



Wakacje coraz bliżej... Informacje o policji strzelającej do studentów z actych nabojów (pomyłki, pudełka) przez moment nawet pozwoliła mi się poczuć, jakbym już na nie wyjechał - do jakiegoś innego, odległego kraju (Chiny?). Ech, szkoda słów! Może gdyby chłopaki pograli na konsoli, pozrozalali trochę (np. w cekkiem dynamicznego VAN HELSING), to by jakoś wyluzowali, znormalnieli. Swoją drogą, zweryfikowałem ostatnio pogląd odnośnie gier wideo - kurde, część z nich szkodzi. I to w zaskakujących sferach życia! Po dalsze informacje zapraszam do publicystyki w HARDkorze. Co tam jeszcze? Udało mi się wbić z pewną wesołą studentką na kurs paralotni. Początki dość ciężkie (trzeba się nabiegać), ale później wrażenia nieza-pomniane (dot. wesołej studentki - kur...). Może gry będą kiedyś w stanie oddać taki feeling (maszyny VR?)... Tylko co wtedy z rzeczywistością... znajdziemy w niej coś ekscytującego, skoro wszystko będzie się dało lepiej i mocniej zasymulować? Ciekawe. Póki co jesteśmy w Unii i też można się poczuć jak w obcym świecie. Normalnie wszystko się zmieniło: dotacje na rywanie włosów z głowy dostałem, a rada krajowa nam teraz po europejsku.

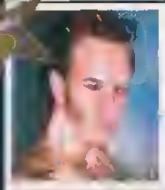
Czekam na: RE4, GTA: San Andreas, Half-Life 2, Doom 3

Play

playman@psxextreme.pl

dziedzina: praktycznie wszystkie

aktualnie: PES3



No i stało się. Nie, nie zmieniłem orientacji, nie kupiłem Xboxa (fe!) ani nie dostałem pierwszego okresu. To coś bardziej wagowo... zezgi(Red)złem się! (...) Koszatowe ciągi dalszy: wygrałem Natalię Snookaru, w której nagrodę był kryształ wierzchowanym podem od PS2 - bomba! Pozdrowionka dla wszystkich uczestników, a w szczególności Hanzo, Gromita, ZSkiera (ben pl)! Co poza tym? Słońce "rośli", cały czas maltretuję PES-a (również w wersji "live") font. super 2 posjuns, a kolejne cutymi laskami za nami - czyli normalka. "Nienormalkę" natomiast są dla mnie policy modelarkersi, tj. "niebiescy stróże". To, co ostatnio wyczyniają, przechodzi ludzkie (a nawet ścierskie!) pojęcia. Z czym do Unii, z czym do Europy? Echhh... Gdyby jakiś developer pokusił się o stworzenie gry o naszych "Smerfach", z pewnością osiągnęłby większy sukces, niż MAHHUNIa (...) Suchy, Doman - ładne z Was buraki. Pamiętajcie, że z tak Was kiedyś dopadną (EPS?), a wtedy... za słabe, ghe! () "Bomera " powroci w przyszłym miesiącu, wielkie dzięki za wszystkie uwagi i propozycje - część z pewno wykorzystam □

Czekam na: Pro Evolution Soccer 4, Metal Gear Solid 3

Star

star@psxextreme.pl

dziedzina: radykalnie ekstremistyczne RPG

aktualnie: Star Wars: KOTOR, La Pucelle Tactics



Pamiętacie puszczany kiedyś bajer, że na Bliskim Wschodzie PS2 wykorzystywane są jako pamięć kontrolne dla wyrzutni rakiet? Rzeczywistość przerosła on nawet nasze głupie dowcipy - w krajach takich jak Liban, z każdej zakupionej gry na PlayStation (i nie tylko) 1 dolar idzie na "fundusz rakietowy" np. dla bojowek hezbollahu! A z innej beczki - kupując w sklepie dwie paczki płytek można dostać gratis pirata na PS2! I już znamy prawdziwy powód inwazji Stanów na Irak - nie szukali broni masowego rażenia, lecz za pomową (i za pieniądze) potentatów przemysłu growego rozpoczęli wielką czystkę wśród bliskowschodnich piratów. Cóż szczęście, że wszyscy do Unii, gdyż niechybnie stuliśmy się kolejnym celem dla Jankesów. Chwila - a może już jesteśmy? Wszak moją u nas stacjonować wojsko Koalicji - pewnie połowa z nich to ogonci mający na celu pogrążyć resztki naszych rodzimych wytwórców "zapasowych kopii"! A tak w ogóle, to wakacje już za pasem, a wraz z nimi solidna porcja RPG, na i prelease nowego dodatku do MtG za dni parę - ale to już z zupełnie innej beczki □

Czekam na: Star Ocean 3, Fable, FFXii, Sudaki

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: bijatyki

aktualnie: Transformers, Crimson Sea 2, Fight Night



Witam w UE i mam nadzieję, że wszyscy zdążyli solidnie oblać to wydarzenie - euroentuzjaści wtwierdzą, eurosceptycy topiąc żale. Generalnie to świętowanie w "noc wejścia" tak wyborne się rozkręciło, że jeszcze przed północą miałem wątpliwości, czy aby na pewno do tej Unii zdołam trafić - na całe szczęście miłusno spędzona majówka (w jakichś górach) pozwoliła dojść szybko do siebie. No i tak mi jakoś weselo upłynęło. Norby zalożył Nor-bit, którego reklamę pewnie znajdziecie gdzieś w tym numerze, a ja miałem okazję być jego pierwszym klientem, bo stare PS2 mi do reszty zdechła i trzeba było sprzęt wymienić. Wyłowcy nie spuścili z tonu, bo i w tym miesiącu dostaliśmy kilka naprawdę zacnych pozycji - mnie szczególnie urzekła gra TRANSFORMERS, przez którą nawet masowanie kobiełek w ostatnim "Bondzie" zostało zepchnięte na dalszy plan. A wspomniały nastrój podtrzymuje moja niesamowicie wybuchowa i trudna do "okiełznania" kolekcja, a także dwie niezwykle radosne informacje będzie FALLOUT 3 (yup!!!), a na Dzień Dziecka szykowany jest cudowny prezencik: 01 06 2004 - FRONT MISSION 4 opuszcza wreszcie granice Japonii!!! Jak rzadka pozdrowiam, tak teraz sobie pozwolę greetings to Diobeł&Aneta) □

Czekam na: Front Mission 4, Starcraft: Ghost, Dynasty Warriors 4: Empires, RoTK X

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: japońskie gniloty i uprawa fasoli

aktualnie: A-Train 6, Red Dead Revolver



No i jesteśmy w tej "szatanowskiej" Unii Europejskiej pełnej gejów i leszbijek (Kraków najszybciej dociągnął w tym temacie do Europy), tolerancji dla wszystkich (znów Kraków), wysokich cen (VAT na kabłełki palonał w dół, a ceny pozostały bez zmian - a to Polska właśnie...) i euforii (jeśli przejdzie 300% podwyżka ZUS-u, u nas będzie często stosowane). 3 maja postanowiłem sprawdzić, jak to w tej Unii jest i pojechałem z panią Lokową do czeskiego Cieszyna. No i okazało się, że bez zmian. Mnóstwo rodesnej młodzieży (za sprawą tańszego piwa) wydzierającej gęby gdzie popadnie, co niektórzy tak radośni, że aż całujący ziemię (za sprawą miłości do Matki Ziemi?) (...) Nie mc to jak kocia rujal Żyć, nie umierać, i nie spać... Nie pomogło nawet zabranie kotki do Redakcji na "koncówkę". Ta kocia lobrynda... zamiast lazać gdzies pod biurkiem wystraszona nowym miejscem zalocała się do wszystkich męskich członków (heba) Redakcji wysmajając w ich stronę swoją owłosioną d*** Szczególnym jej uwielbieniem cieszył się Kujot, ale to chyba ze względu na to, że był w posiadaniu konserwy turystycznej. (...) No koniec pozdrowionka dla całej rodziny. Owcy (be brave, man!). Special greets dla ekipy rzowego kendu #ch**ne (autocenzura:)□

Czekam na: Densha de GO! Final, Winning Eleven 8, Driv3r

Mazzi

mazur@psxextreme.pl
www.psxextreme.pl

dziedzina: uduchowione przygodówki

aktualnie: Red Dead Revolver, Beyond Good & Evil



Nie mam szczęścia do Warszawy - moja kolejna wizyta w stolicy jak zwykle okrutowała w niespodzianki. Po 3 dniach wiosennej pogody miasto przywitało mnie strugami deszczu i lodowatym, porywistym wiatrem. Na miejscu czekał już na mnie Raptor i Marcin Przelomkowski, który miał przetransportować mnie na umówiony wywiad z zespołem Nightwish. Najpierw zablokowałem, a na domiar złego na skrzyżowaniu zgasł silnik i padł akumulator. Szybka pomoc ze strony siostry dinozaura nie rozwiązała sprawy, gdyż po podłączeniu kabli do drugiego samochodu uaktywnił się alarm i... zamknął wszystkie drzwi, a przypadkiem kluczyki znajdowały się w stacyjce. Przez następne półtorej godziny włamywaliśmy się do wnętrza, wykorzystując wszelkie możliwe sposoby. Kiedy już zdecydowałem się iść pieszo, wpadłem centralnie na przyszłego studenta którego skrojono z kasy w autobusie. Sweet. Ogólnie spacerek po fortyfikującej się przed przyjazdem antyglobalistów (panoć alterglobalistów - kor.) Warszawie dawał radę! Dla zabicia czasu zaczęliśmy się bawić pozostałościami śmieciozarodu w McDonald's i zbudowaliśmy zamek.) (...) Pozdrowiam Tobego i jego kitka. Asię. Ewkę z Kiczkiem i Jurkiem, oraz wiernego czyt. moich HP - Tomka z Łomży!□

Czekam na: Fable, Silent Hill 4, MGS3, SW: KOTOR2

Dziadu

dziadu@psxextreme.pl

dziedzina: ostatnio platformery

aktualnie: NBA In the Zone, Jak 2



Za rogiem czuć się magisterka (tytuł pracy: "Filozoficzne aspekty twórczości artystycznej Williama Blake'a a myśl społeczna Oświecenia". Kto pierwszy napisze mi na maila, kim był William Blake i dostanie ode mnie niespodziankę!), zespół mi się sypie... Nie ma co - kolorowo nie jest. Ale właśnie w takich miesiącach po pomoc przychodzą gry. Przyznam się, że oprócz zwyczajowego kolowania z kumplami kolejnych części PES i sesyjek w GT3 po nocach - odgrzałem również stare ekPaGi na piecu (m.in. pierwszego BALDURa). Nie czuję się zdrajcą, bo na rynku konsolowym w tej dziedzinie już dawno nie pojawiło się nic wartego uwagi. Zresztą przyznaję, że formuła japońskich RPG wrzesłała mnie pociągać. Dodatkowych "atrakcji" przysporzyła mi "organizowanie" PSX NOT DEAD! gdyż jestem dostawcą bombardowany przeróżnymi reksiami ludzi o bliżej mi nieznanych personaliach chcących zostać praktykantami PE. (...) Czekam i czekam, a na FABLE to już się chyba nie doczekam. Zakopał jak zwykle na obiit szumu i tyle go widziano. Bardzo ciekaw jestem rownież nowego CRASHa i Hoo Cortexa jak a bohatera, nie sądzę jednak, że jak ustąpi miejsca na tronie najlepszego platformera. [S. Phi miadeczekenie!] (H. "Gupi", klepiemy go? No tak dla jaj...) □

Czekam na: Fable, Crash: Unlimited, MGS: Snake Eater

Extremalny test...

ciąg dalszy



Ściera przebrał garnitur (na ślubny), założył muchę i lakierki. Pistolet wyposażył w tłumik wykręcony uprzednio z samochodu. Znalazł nawet niazłą sportową furę i jeszcze lepszą taskę (to nasza kobieta-grafik). Co się działo później ? () Ściera powiada, że Bond to zdecydowanie najlepszy z testowanych jak dotąd agentów. Wystarczy nazelować włosy, dobrze się ubrać i podnieść rękę z pistoletem do góry - koniecznie odsłaniając zegarek (srebrny lub złoty), a efekt... Zobaczcie sami. Ściera stwierdził: *"Dla pończoch zrobię wszystko"*

Ocena: 9

Przebranie Sama Fishera musiało być ciemne, a ponieważ Ściera nie znalazł czarnych drasowych spodni, totez użył czarnych rajstop, w których wyglądał "zawodowo". Zresztą, sprawdźcie to. Na plecach przyczepił sobie strzelbę od Stara, a na głowie - lometkę (). Sam Fisher chyba nie jeździł pociągami PKP. Rajtuzy i strzelba wywołały popłoch na gliwickim Dworcu PKP, ale to jeszcze nic, najpierw pani konduktor kazała mu się odsunąć od









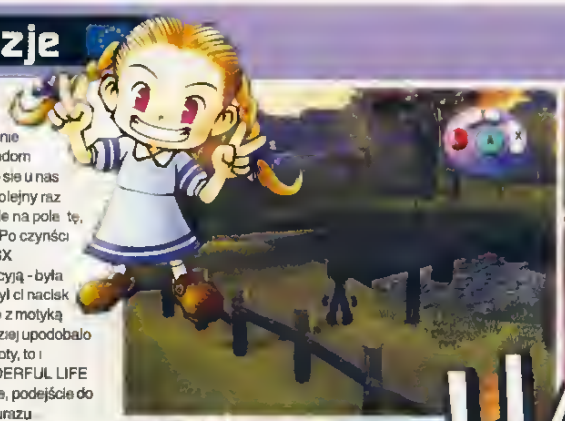
składu (gdy ten chciał powiesić się na oknie), a co gorsze widząc takiego przygłupa, ściągnęła posiłki - po minucie pojawił się policjant i spisał "Fishera". Zg(Red) już nawet nie próbował wchodzić pod pociąg (miał taki zamiar), tylko rzucił puszką i zwiał do przejścia podziemnego. Przed domem próbował trochę klasyki, ale tylko spadł na głowę, przy probie puszczenia się rękomi i celowania w dół (). Pozostało mu stanąć przed lustrem i umazać się ziemią". Porażka. Lustro nie pękło.

"Tip Ściery" na pewno nie wiecie, ze ziemią nie da się "zacze mić" twarzy - chyba ze się solidnie ją zmoczy i natrze grubą warstwą.

Ocena: 2

Z powyższego testu jasno wynika, że Bond to idealne, przyszłościowe wcielenie. Dlatego jeśli marzy Ci się kariera w tej branży, powinieneś wybrać brytyjskiego agenta 007. Robota 47 jest zbyt nudne. Snake wymaga odpowiedniej kondycji fizycznej, nie leda zręczności, a także sporej ilości garderoby. Z kolei robota w klimatach Sama Fishera nie sprawdza się w polskich warunkach - ludzie się śmieją i wytykają palcami, pracownicy PKP są niedoinformowani (nie wiedzą, że ten koło może jeździć ze oknem), Policja nic nie kuma, a lustro nie chce pęknąć.

Z przyczyn technicznych przesunęliśmy na następny numer PE materiał na temat ocen maksymalnych. Przepraszamy.





HARVEST MOON
A Wonderful Life

No, to po jednym, panie dziejku! Godom panu, co to sie u nas wyrabial Kolejny raz wysłali mnie na pole tę, no - z emerykańska - farmę. Po czyńsci ne PSX'a - tej, co to ją ci z PSX EXTREME nazywoli symulacyją - była czyńść na PS2, e tam nuże był ci nacisk na fabułę bardzej niźli latanie z motyką Rozumie się, że ludkom bardziej upodobało się mniej godonie, więcej raboty, to i HARVEST MOON A WONDERFUL LIFE prezentuje takie, prosze ciebie, podejście do tematu. No! To jeszcze, dla kurazu

Wieczór kawalerski

Zaczyna się banalnie, pedziołbym - po wiejskiemu. Stajesz się mieszkańcem Forget-Me-Not-Valley. Dostajesz farmę kilka narzędzi, dorodną krasulę i psiaka (do wyboru dwa - ze spiczastymi lub oklapniętymi uszami). Z początku pomocnym łapskiem służy Takakura, zawsze mozne tez zajrzeć do Tutonala. A zmieniło się - oj, zmieniło się, panocku! - sporo. Przede wszystkim, zamiast jednego roku czy trzech lat, w HM: AWF jest 30 "growych" lat, przy czym miesiąc (a więc i pora roku) trwa 10 dni. Całość spięta w 6 rozdziałów, oddzielonych cezurami stanu cywilnego bohatera. Na tym jednak nie koniec. Dzień jest znacznie dłuższy niz w poprzednich częściach serii, a sen trwa krócej. Na tyle krótko, ze bez zarzutów o leserstwo mozna walnąć jakąś poobiednią drzemkę. Z drugiej strony, czas leci również podczas przebywania w pomieszczeniach, tak więc nie mozne spokojnie doic krow wiedząc, ze godzina "stoi".

Ale rozpędziłem się, a być moze dla części z Was A WONDERFUL LIFE będzie pierwszym kontaktem z seną. W krótkich, żołnierskich sformułowaniach mozne stwierdzić, ze sztandarowa sene NATSUME jest symulatorem rolnika. Albo farmare (nedmieniam na wszelki wypadek, zeby nie wymykać się uniynym wymogom) Sadzenie nasion, podlewanie, zbieranie plonów, opieka nad inwentarzem, rozmowy z mieszkańcami miasteczka, podrywanie wiejskich niuniek. A to tylko fragment, wąski wycinek szerokich moziiwości.

Ślub

Co się zmieniło? A juzci, że całuteńka masa rzeczy! Zwłaszcze w temacie infrastruktury. Jest osobny budynek na narzędzia, osobny na magazyn i kosz, do którego bohater wrzuca produkty. Ale uwaga - tylko produkty pochodzenia zwierzęcego! Owoce i warzywa mozna sprzedać Vanowi (wielki 'comeback' domokrązcy z PSX'owego HM) lub otworzyc własne stoisko. Narzędzi i akcesoriów nie kupuje się w sklepie, ale poprzez złożenie zamówienia. Utrudniono nieco gotowanie: początkowo mozna upichcić jedynie zupę kartoflankę, i dopiero po kilku eksperymentach w tym temacie (dorzucanie innych owoców czy warzyw do przepisu) mozna przejść na "wyższy level kucharzenie".



■ Po lewej kwitnące pole, pokryte pełne łodygi i liści, w środku to samo miejsce w pełni rozkwitu. Po prawej zaś roślinne latarnie oświetlające drogę - efekt moze niezbyt zaawansowany technicznie, ale miły dla oka.

Wielkie zmiany zaszły w soli wiejskiego życia, czyli uprawach. Pola do sadzenia nasion są trzy i różnią się rodzajem gleby. Jest ziemia żyzna, mniej zyzna i jałowa. Niektóre rośliny wymagają konkretnego rodzaju gleby, często warto zainwestować w nawóz, by przyspieszyć wzrost. Sadzonek jest kilkanaście, kazde opatrzona terminową "klauzulą" określającą, jaką porą roku należy je sadzić. Pojawiło się kilka drzewek owocowych (jabłonie, pomarańcze), które wprawdzie początkowo rosną na jednym poletku, ale później zabierają wodę roślinom znajdującym się w pobliżu. Trzeba kombinować tej! A jeśli już jesteśmy przy wodzie - zapomnij o jednokrotnym "obchodzie" z konewką każdego dnia. Konieczne jest przynajmniej dwukrotne podlewanie zagonków. Podobnie zresztą sprawa ma się ze zwierzętami - krowa daje mleko dwa razy dziennie, ale i należy nasypać jej siana w dwa żłoby.

I tu dochodzimy do największej zalety HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE - ograniczenia schematyczności rozgrywki. Starusieńka wersja na PSX szybko popadała w sztywne ramy - rano podlewanie, po południu zarywanie lasek, wieczorem oporządzanie zwierzaków. Tu nie ma o tym mowy. Spora znaczenie ma, o czym już wspominałem, krótki sen bohatera. Ale jak tu zaplanować przebieg dnia, skoro nawet prognoza pogody często się nie sprawdza?

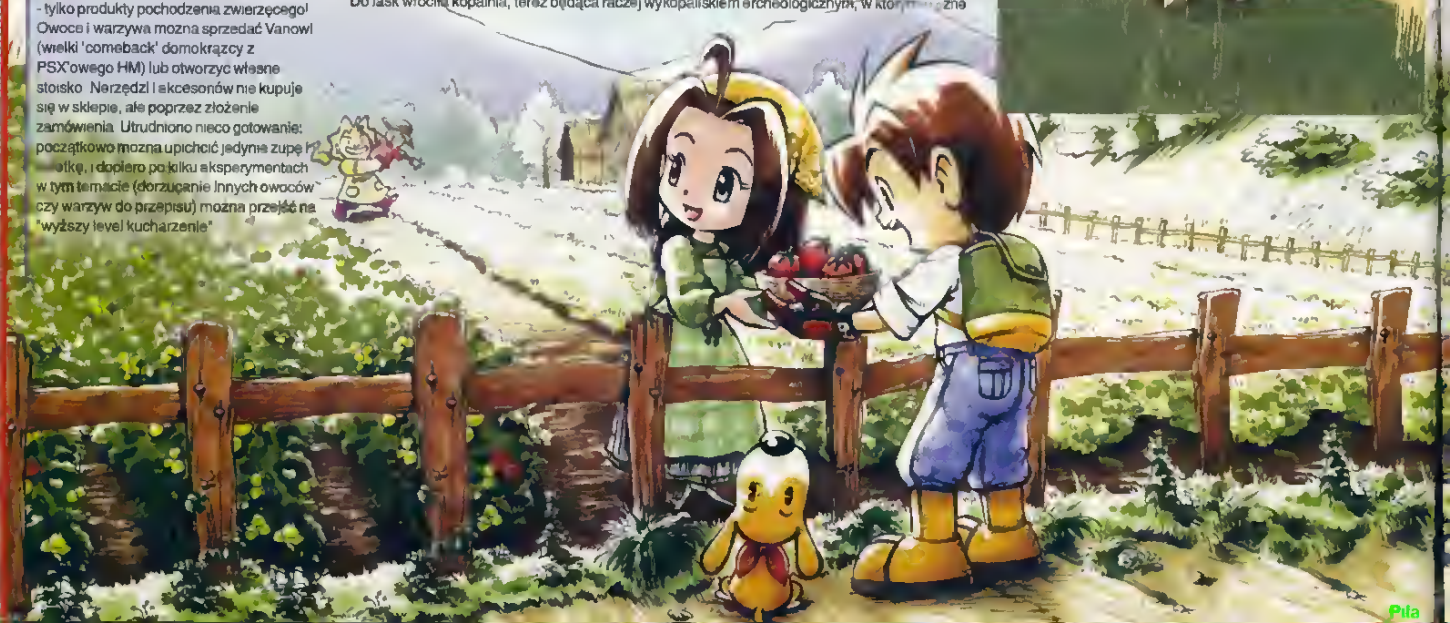
Wesele

Gra zaskakuje na kazdym kroku. A to nowy typ sadzonki, a to możliwość kupienia kozy, a to kaczka, która znienacka pojawia się na stawie - Gracz nagradzany jest coraz to nowymi niespodziankami! Do łask wróciła kopalnia, teraz będąca raczej wykopaliskiem archeologicznym, w któ[illegible]zne



■ Łowienie ryb tradycyjnie już sprawia sporą radochę. Ale w A WONDERFUL LIFE ryby nie łapią się od tak, po prostu - efekty pojawiają się dopiero po wrzuceniu przynęty. Gatunków ryb jest kilka, podobnie jak rodzajów wędek.







■ Zagonione trzody do obory. Można też po prostu wcisnąć służący do tego przycisk



■ Państwowe Gospodarstwo Rolne, w którym można zakupić potrzebne nasiona



NATSUME wróciło do korzeni - HM: AWL nie jest rolniczą operą mydlaną (jak HM: SAVE THE HOMELAND), ale pełnoprawnym symulatorem farmera.

3grosze "rolnika"

Pierwsze minuty gry to kubeł zimnej wody na głowę. Większość rozwiązań odbiega od znanych z poprzednich części. Z czasem zaczynamy wszystko od nowa przyswajać i... żyć własnym życiem. Jedno jest pewne - developer na pewno 'trafił' z tytułem gry. Po paru godzinach po prostu zakochałem się w Forget-Me Not Valley i jego mieszkańcach. Zwiększono też realizm zmagań na farmie. Wreszcie czas nie zatrzymuje się, gdy jesteśmy w pomieszczeniach, uprawy należy podlewać kilka razy dziennie. Świetnie w praniu sprawdza się system 'chapterów'. Po jakichś ważnych dla gry wydarzeniach (ślub etc.) wyskakuje ekran 'kilka lat później', następnie widzimy naszego herosa o kilka lat starszego, z kozią brodką, bawiącego się ze swoim synem. Przedni patent! W dodatku następują zmiany we wsi. Pojawiają się nowe budynki, przyjeżdżają nowi mieszkańcy, niektórzy umierają itp. Niektórzy (tak jak ja) mogą się naprawdę wczuć w grę, a wtedy nie ma zmiłuj. Serce rośnie, gdy widzimy jak nasz wychowanek stawia pierwsze kroki. Grafika jest dobra, na szczególną uwagę zasługują efekty świetlne oraz modele postaci i zwierząt. Muzyka, o dziwo, jest bardzo dobra! Typowa japońska pobrzękiwanka została uzupełniona o wspaniałe efekty dźwiękowe i kilka lepszych kawałków muzycznych. Za rekomendację niech posłuży fakt iż pewnego dnia po dłuższej sesji wylazłem z motyką na działkę i zacząłem pielić ziemię :) [szczurek]

Ocena: 9

Autor jest założycielem i członkiem CPHM
http://republika.pl/cphm



NATSUME wróciło do korzeni - HM: AWL nie jest rolniczą operą mydlaną (jak HM: SAVE THE HOMELAND), ale pełnoprawnym symulatorem farmera. Zmiany względem PSX'owej części nie są może radykalne, niemniej zupełnie zmieniają istotę zabawy. Nie jest to rzecz jasne tytuł dla wszystkich. Na pewno nie dla tych, którzy widząc pokrakę z głową większą od tułowia mówiącą "pracujący mężczyzna jest sexy" obejmą pokój wzrokiem w poszukiwaniu jakiegoś wiadra. To gra dla osób cierpliwych. I właśnie takie kilkadziesiąt (co najmniej!) godzin świetnej zabawy w Forget-Me-Not-Valley mają zapewnione ☐

pomachać łopatką w celu odkrycia reliktów przeszłości (nie, nie można wykopać Henki Bielicklej). Tradycyjnie jest łowienie ryb, pojawiło się kilka mini-gier, można też pohasać w trybie z GBA, wystarczy mieć grę nań i odpowiedni kabel (patent w tym przypadku raczej naciągany - poza kilkoma rzadkimi gadżetami nie przynosi innych korzyści). NATSUME zreflektowało się też, że cielak nie powstaje "just like that", jeno po bozemu. Wprowadzono płeć poszczególnych zwierzaków, a także - w przypadku krów - zróżnicowano je wizualnie. Do dziś oblewam się rumieńcem na myśl, jak po kupnie kury czekałem bezskutecznie, aż zniesie jajka. Po jakimś czasie dotarło do mnie, że wyłożyłem kasę na koguta.

Fani serii ucieszą się na widok starych znajomych - Flaka, Nica i Naka (żeby wejść do ich domu, należy zjeść... halucynogennego grzyba. Ojcze Rydzyku, gdzie jesteś?), Vena, oraz kilku innych, wprawdzie z innymi imionami, ale budzących oczywiste skojarzenia. Zresztą mieszkańcy Forget-Me-Not-Valley to całkiem przyjemna ekipa - szalony wynalazca Daryl, bracia-fajerwerkowcy, drwalarz-tata z drwalarzem-synem, czy barman Griffin, swoisty archetyp Bohdana Smolenia z nieprzyzwoicie krzaczastymi bokobrodami. No i nie można zapomnieć o trzech pięknych dziewojach (antykonformistka - robotnica z kołchozu i Dziewczyna-Do-Rany-Przyłóż), z którymi wprawdzie nie można bujać się traktorem, ani uderzać do remizy na balety, ale za to chętnie porozmawiają z Tobą o pięknie przyrody i strukturze wszechświata. Właśnie udany podryw sprawi, że gra będzie się rozwijać - poprzez małżeństwo do potomstwa. Warto trzymać się wszystkimi sztamę (prezenty, łapówki etc.), by oglądać później popychające fabułę do przodu cut-sceny. Niestety, festynów znów zabrakło.

Poprawiny

Rozbudowanie systemu gry nie idzie w parze z oprawą A/V. Owszem, A WONDERFUL LIFE wygląda lepiej niż cel-shadowana grafika w SAVE THE HOMELAND (PS2), ale generalnie dominuje prostota. Najbardziej godnym uwagi aspektem jest brak Loadingów pomiędzy poszczególnymi sektorami miasteczka. Tych sektorów po prostu nie ma! Forget-Me-Not-Valley jest całością, a z ładowaniem mamy do czynienia jedynie przy wchodzeniu do budynków. Nie uniknęli jednak graficy pewnej wpadki - o ile horyzont sięga daleko i wcale się nie dorysowuje, tak w locie doczytują się fragmenty nierenderowane - postacie i zwierzęta. Może i jest to czepialstwo, ale skoro problem jest zauważalny, to znaczy, że istnieje.

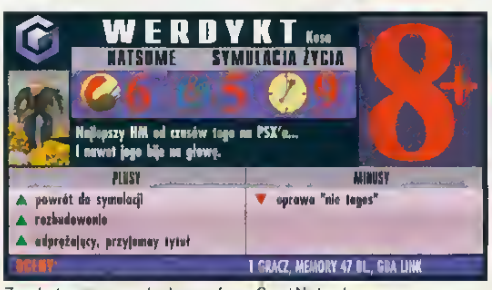


■ "Wiejskie plotki", Patrycja Reda, witam Państwa...

Prostota daje po uszach (i to dosłownie) również w przypadku oprawy dźwiękowej. Folkowe melodie szybko wychodzą bokiem, a jest ich niewiele (zwłaszcza na początku). Do tego mieszkańcy są "niemi", co przy produkcji tego kalibru jest sporym minusem.

After party (?:)

NATSUME wróciło do korzeni - HM: AWL nie jest rolniczą operą mydlaną (jak HM: SAVE THE HOMELAND), ale pełnoprawnym symulatorem farmera. Zmiany względem PSX'owej części nie są może radykalne, niemniej zupełnie zmieniają istotę zabawy. Nie jest to rzecz jasne tytuł dla wszystkich. Na pewno nie dla tych, którzy widząc pokrakę z głową większą od tułowia mówiącą "pracujący mężczyzna jest sexy" obejmą pokój wzrokiem w poszukiwaniu jakiegoś wiadra. To gra dla osób cierpliwych. I właśnie takie kilkadziesiąt (co najmniej!) godzin świetnej zabawy w Forget-Me-Not-Valley mają zapewnione ☐



Za udostępnienie gry dziękujemy firmie Świat Nintendo

games WORLD
KONSOLE w super cenie
sprawdź o nie uwierzysz
największy wybór GIER
ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży
markowe AKCESORIA
tylko dla wybrednych
wysyłka GRATIS!
Geant Fort Wola
ul. Połczyńska 4 Warszawa
(022) 876 14 48
pn-pt 09.00 - 21.00
niedz 09.00 - 20.00
C.H. Wileńska
ul. Targowa 72 Warszawa
(022) 331 60 31
pn-pt 08.30 - 22.00
niedz 10.00 - 19.00
NA HASŁO PSX RABAT 5%

FIGHT NIGHT 2004






Od dawna, oj, od dawna nie było jakiegokolwiek nowego boksu na konsolach, więc apetyt na jakąś solidną produkcję z tego gatunku zdążył niejednemu Graczowi solidnie się zaostrzyć. Oto wreszcie wyszedł długo oczekiwany FIGHT NIGHT 2004 i już na wstępie powiem krótko: EA Sports cisnęło w te wszystkie wygłodzone peszcze miłośników boksu nie byle jaki kąsek!

Nie będę ściemniał: FN2004 to zdecydowanie najlepszy boks, jaki kiedykolwiek powstał. Animacja, modele postaci, bezkonkurencyjne odwzorowywanie obrażań, szczegółowość, ciekawe areny - cud-miód, paluszki lizać! Jednak potęga FN2004 w małej tylko części tkwi w mistrzowskiej oprawie graficznej, gdyż esencję stanowi iście perfekcyjne połączenie niespotykanego dotąd na tę skalę realizmu wraz z niesamowitą wprost grywalnością! Dopracowano pomysł sterowenie ruchami górnej części korpusu (lewe gałka analogowa), dzięki czemu zawodnicy mogą płynnie odchylać się we wszystkie strony, a także przedstawiono niezwykle innowacyjny "Total Punch Control" - system odpowiadający za zadawanie ciosów przy pomocy prawej gałki analogowej. Generalnie ciosy wyprowadza się na trzy sposoby: proste zadaje się poprzez wychylenia po skosie w górę, sierpowe wymagają odchylenia gałki najpierw w bok i zatoczenia ćwierć kółka do góry, a przy podbródkowych hakach - uppercutach - należy najpierw pociągnąć gałkę po skosie w dół i płynnie przejechać nią po okręgu do góry (dociskaj przy tym odpowiedni klawisz, a atak pójdzia na wyjątkowość brzucha). Brzmi prosto? Tak, ale zapewniam, że rewelacyjnie opracowany system walki oferuje praktycznie WSZYSTKO, czego oczekiwałoby się od walki bokserskiej: sposób wyprowadzania uderzenia zależy od ustawienia ciała (korpus), bez problemu robi się różne zmyłki i LOGICZNIE kleci combosy, wspomnieć też należy o inteligentnie rozwiązanym perowaniu/zbijaniu ataków. A jakby samej doskonałości sterowanie i systemu walki nie było dość, FN2004 szczyci się też rewelacyjnie odwzorowaną fizyką. Pomijając bardzo rzadko pojawiającą się problemy z detekcją kolizji, bokserzy reagują na ciosy niezwykle realistycznie, w zależności od tego w jakiej sytuacji dosięgło ich uderzenie. Co innego zwykły sierpowy, a co innego sierpowy, który trafił przeciwnika przy jego próbie ataku, czy tuż po jego zamachnięciu się z własnym ciosem.

Czy są jakieś zastrzeżenia? A i owszem - są. Pomijając fakt pozostawiającej wiele do życzenia obsady rzeczywistych bokserów (brak m.in. Vitali Klitschki, Oscara De La Hoya, Davida Tua etc.), czy ograniczonych do minimum trybów rozgrywki, zastanawia mnie brak konsekwencji EA Sports w opracowywaniu tej produkcji. Na PS2, i tylko na PS2, mamy dostępną możliwość prowadzenia walk w tryb on-line - OK, super. Daveloper nie wprowadził jednak ograniczeń w zakresie ustalanie wartości statystyk własnoręcznie tworzonych zawodników, więc nie zdziw się, jak zobaczysz, że większość przeciwników startuje z napakowanymi do granic możliwości postaciami. Idąc dalej: tytuł dąży do jak największego realizmu i chwa naprawdę dobrze mu się to udaje, kilka elementów aż kole w oczy. Panowie developerzy zapomnieli nie tylko o klinczowaniu, ale też o możliwości przerwania walki, gdy dany zawodnik jest zbytnio poturbowany i za bardzo krwawi - co było obecne choćby w KK2001. I wreszcie, jak to już ktoś słusznie zauważył, gre powinne raczej nosić tytuł "Fight Night in the Hood", a to ze względu ZBYTNIEGO przesycenia hip-hopowym klimatem - do tego stopnia, że często wcale nie odnosi się wrażenia uczestnictwa w gali boksu zawodowego. Nie żebym coś miał do rapu, ale jak tutaj strawić np. fakt, że zamiast dajmy na to Jima Lampleya, czy znanego z READY 2 RUMBLE wspaniałego Michaela Buffera w roli zapowiadającego i komentatora walk mamy fatalnego Tiggera? Wyobrażacie sobie walkę o mistrzostwo zapowiadaną przez przesadnie rozluźnionego, obwieszonego złotymi łańcuchami i odzianego w pstrokata ciuszki Murzyne? Samego braku różnorodności muzycznej nie będę się: akurat czepiał, gdyż ścieżka dźwiękowa wypada kapitalnie (z samych sław jest m.in. Puff Daddy, czy Caa-Lo), a wspaniałych doznań słuchowych dopełnia POWALAJĄCY swymi komentarzami trener (np. po treningu "idź się wykąpać dzieciaku, śmierdzisz!") - z ciekawością się słucha jego wszelkich uwag pomiędzy rundami. Dość jednak marudzenie - FN2004 to zaprawdę wybitna pozycja, która w dodatku wciąga jak diabli!

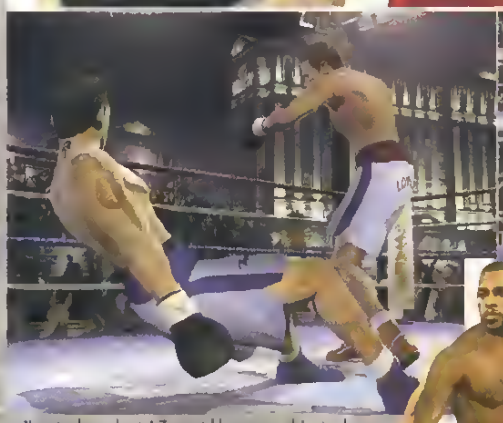


Zakręcony system walki...



...który na dłuższą metę maksymalnie wkurza. Zamiast skupić się na dynamicznej walce, moją uwagę absorbowało to, czy - niczym w bijatykach 2D - odpowiednio kręcę gałką półkola. Kilka ataków na krzyż również nie napawa optymizmem. Animacja oraz balans ciałem/bloki - świetna robota. "Wizualizacja uszkodzeń" na bardzo wysokim poziomie, super muzo. Wolę READY 2 RUMBLE.

Ocena: 7-





■ Nowatorskie nokauty! Zamiast klepania guzików trzeba ustawić ostrość, nakładając na siebie rozjeżdżający się obraz liczącego sędziego!



■ Wolki bokserskie nigdy nie były tak rozbudowane. Weźmy choćby sprawę obrony. Oczywiście można normalnie blokować, ale można też odchylić się przed ciosem (górny screen), bądź też sparować/zbić uderzenie (screen niżej) i polecieć od razu z własnym atakiem w wytrąconego z równowagi przeciwnika.

WERDYKT Kolegów

EA SPORTS BIG ATYKA

8 8 8 8+

Totalna rewelacja - sterowanie, realizm, grywalność i system walki niemalże jak marzenie!

PLUSY	MINUSY
▲ innowacje i realizm + grywalność	▼ sporadyczne problemy z detekcją kolizji
▲ sterowanie i system walki	▼ brak wielu słynnych zawodników
▲ zdumiewający tryb tworzenia postaci	▼ Tigger jako zapowiadający i komentator

OCENY: ŚCIERA 7+ 1-2 GRACZY, PS2: 13KB+, 15KB(KAMERA)+, 13KB(BOKSER)+(54KB BIO)

Pila









TRANSFORMERS









Chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć, czym są "Transformers". Wprost genialny pomysł firmy Hasbro w połączeniu z godnymi uznania rozwiązaniami inżynierskimi zaowocował jedną z najsłynniejszych serii zabawek, a temat zyskał tak ogromną popularność, że doczekał się nie tylko wszelkiej maści dodatkowych gadżetów, ale i całej masy komiksów oraz filmów anime. Aż do tej pory nie było jednak żadnej, naprawdę wartej uwagi gry o tej tematyce. Sytuacje się jednak zmieniła - i nie będę tego na siłę ukrywał, jeno od razu na wstępie wyjaśnię, iż nowy TRANSFORMERS to konkretny i naprawdę nieprzeciętny szpil!

Jeżeli chodzi o fabułę, to można sobie podarować jakieś bogatsze wywody, bo wiadomo, że chodzi o odwieczną, nie mającą końca wojnę między dobrymi Autobotami a złymi Deceptikonami. Choć miałem szczęście należeć do pokolenia, w które akurat w wieku młodzieńczym uderzyła pierwsza fala mani Transformersów, objawiające się w naszym kraju trwonieniem wszelkich oszczędności w "Pawexach", to zdążyłem wypaść z obiegu w tym temacie - na podstawie swojej skromnej wiedzy mogę rzec tylko tyle, że gra plasuje się gdzieś na pograniczu serii "Armada" i "Energon". Kluczową rolę odgrywają tutaj Mini-cons - stera, zaginiona rasa małych Transformersów, które potrafią łączyć się ze sobą w większe pojazdy, urządzenia bądź bronie, służące generalnie jako bardzo istotne upgrade'y dla swych rosłejszych kuzynów. Odnajdywanie zagubionych Mini-konów i odpowiednie ich wykorzystywanie ma znaczenie nadrzędne dla konfliktu przedstawionego w tej grze

Piła

Sieczka na orientację



Przyznam się Wam, że za dużo nie grałem, no i jeszcze jedno musicie wiedzieć - z zasady nie przepadam za "robotami" (sam tytuł już mnie odpycha). TRANSFORMERSy urzekają na pewno wykonaniem (odległy horyzont, wiele obiektów...) i aż prosiłoby się zrobić na tym silniku coś bardziej poważnego (FPS), niż sieczkę z cyklu "seek and destroy". Wiele gotunków uzbrojenia, tryb snajperski - in plus. No minus brak mapy, mocne zwolnienie animacji (blury) przy większej zadymie ☐ [S]

Ocena: 7-

Na początek jednak lekkie rozczarowanie mając do dyspozycji tak bogatą kolekcję robotów, autorzy ograniczyli się do zaledwie trzech oddanych do dyspozycji Gracza Hot Shot, Red Alert oraz oczywiście Optimus Prime (miałem nadzieję, że znajdzie się tutaj mój ulubiony Jetfire (Nie dość, że każdy z nich może przemienić się tylko w samochód (brak innych maszyn) to w dodatku roboty specjalnie nie różnią się w sposobie prowadzenia rozgrywki gdyż poza wyglądem wyróżniają je tylko podstawowe statystyki dotycząca ataku, obrony, energii i szybkości Dalej jednak jest już tylko coraz lepiej Samo sterowanie przedstawia się elegancko i przejrzyście, doskonale spisując się w dynamicznej akcji jaką TRANSFORMERS z sobą niesie A warto podkreślić, że akcja ta jest stopniowo podkręcana i coraz bardziej uatrakcyjniane - przede wszystkim z dwóch powodów Pomijając fakt odmienności każdej kolejnej planszy, to, po pierwsze przeciwnicy. Może nie ma tu jakiegoś powalającego "robotariusza", ale pojawiający się wraz z postępami w rozgrywce kolejni przeciwnicy są zupełnie odmienni, a to tyczy się nie tylko ich wyglądu, ale też uzbrojenia i zwyczajów [illegible] - jest po prostu ciekawie Poruszające się na czterech kończynach, skaczące po drzewach i zakamuflowane jak prawdziwe mechaniczne bestie, snajperzy wyposażeni w pleca[illegible] nowe pomagające szybko zmienić położenie w sytuacji zagrożenia, błyskawicznie poruszający się Sarge uzbrojony w miecz i opcjonalnie kamuflaż termooptyczny, czy też ciężkie oddziały szturmowe (Spider Tank potężny mech Heavy Grunt, artylerie) - to kilka przykładów W dodatku wykazują się oni względną inteligencją: potrafią wezwać posiłki, przy wymianie ognia chowają się za osłonami terenu strzelają do nas "z wyprzedzeniem", biorąc pod uwagę to, za się przemieszczamy. A drugi ważniejszy powód Mini-kony Robią one za dodatkowe bronie (spory, zróżnicowany arsenał), power-upy czy też specjalne umiejętności, np. możliwość szybowania, wyższe skoki etc które pozwalają dostać się do wcześniej nieosiągalnych fragmentów plansz. Każdy robot może mieć na wyposażeniu nawet cztery Mini-cons, co pozwala POTĘŻNIE zróżnicować sposób rozgrywki, gdyż owych Mini-konów jest do zdobycia ponad 40!!! Od Ciebie więc zależy, czy zrobisz z siebie potężną maszynę szturmową, czy też spotęgujesz umiejętności wielki wręcz by korzystając z niewidzialności



(znów "Predator") podkradać się do wrogów i wykańczać ich z bliska, czy też zaaplikujesz sobie zdolność widzenia energetycznego (take podczerwień dla robotów) i ze snajperką będziesz spokojnie wyszukiwać dogodne pozycje strzelnicze, badać okolice i head-shotami eliminować opozycję Coś wspaniałego! Warto tu nadmienić, że przy powrocie do zaliczonych już plansz otrzymasz zupełnie inny, trudniejszy układ przeciwników, a wracać na pewno będziesz, by zdobyć brakujące Mini-cons oraz Data-cons, czyli bonusowe materiały: artworki, komiksy, renderingi, szkice projektowe plansz, fragmenty filmu Jest tego w cholerę, a nawet więcej!

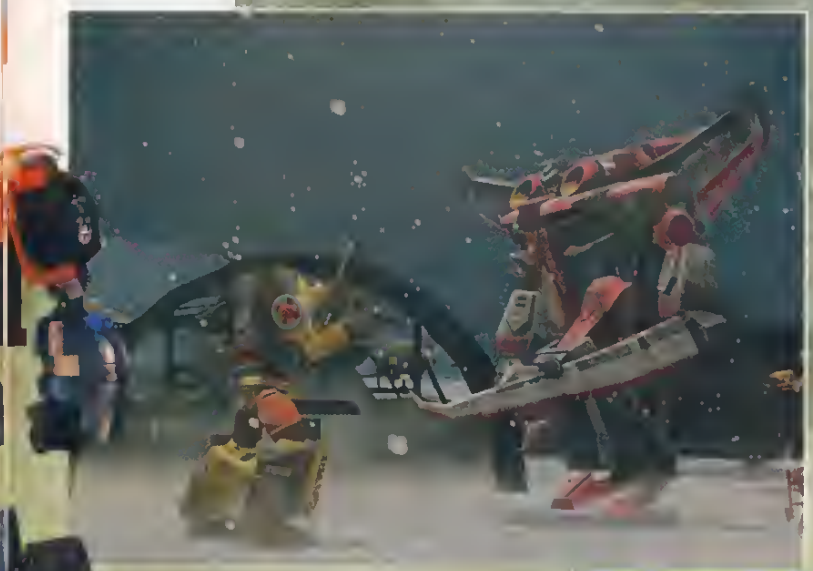
Dzieło ATARI to także prawdziwa uczta dla oka stanowiąca wzór dla innych developerów Wszystkie modele postaci zostały pieczołowicie, szczegółowo opracowane i wzorowo animowane co tyczy się nie tylko głównych bohaterów, lecz także wrażych jednostek któ nawet w momencie "śmierci", przy eksplozji spektakularnie rozlatują się na kawałeczki Wybuchy, jakich w grze jest pod dostatkiem, prezentują się niezwykle efektownie podobnie jak i wszelkie efekty towarzyszące działaniu broni (wyładowania energetyczne, śliczne smugi za rakietami, rozbłyski plazmy etc.) Do tego dołączyć trzeb wzorową i niezwykle sugestywną grę świateł, kapitalnie zrealizowane efekty atmosferyczne, prześliczne blury i zabawy ze zniekształceniem głębi obrazu (efekt szerokokątnej kamery towarzyszące transformacjom oraz wykorzystaniu niektórych skilli[illegible] - wszystko to robi niezmiernie pozytywne wrażenie Na[illegible] jednak paszczę rozdziawiają plansze PLANSZE po których przyjdzie nam się Po pierwsze, zachwyt wzbudza tak ich wspaniały bogaty design, jak i odmienna różnorodność klimatyczna: gęsta amazońska dżungla z azteckimi świątyniami, wiejąca przenikliwym chłodem Arktyka, skąpany w strugach deszczu archipelag malutkich wysepek na Pacyfiku, czy też - prześliczne wyglądające w promieniach wschodzącego słońca - góry i lasy Alaski. Po drugie, "dż jakie to ogromne!!! Przy pierwszym kontakcie z TRANSFORMERS po prostu złapałem się za głowę, widząc jak potężne połacia niezwykle zróżnicowanego terenu (wzgórza, góry, rzeki, wyspy... do tego budowle/ruiny w wielu miejscach) składają się na dany etap! Jestem pod wrażeniem engina'u i zastosowanych algorytmów do przeliczanie tak bogatego, trójwymiarowego świata (setki, czy wręcz tysiące drzew) Co najlepsze - zasięg widzenia jest ogromny, sięga nawet kilku kilometrów a brak jest jakiejkolwiek niewyjaśnionej mgły!

Wystarczy dostać się na jakiś wysoko położony punkt terenu (szczyt wzgórza/góry/budowli) i spróbować ogarnąć wzrokiem ten cały świat, by wydeć jęk zachwytu Odpalić zoomowania (snajperką nawet trzykrotne), pooglądać okolice, krążące w powietrzu transportowce, przechadzające się w oddali wrogie patrole i jęknąć po raz kolejny. . Coś pięknego, zachwycającego - i to uczucie nie opuszcza Gracza do samego końca przygód w TRANSFORMERS Muzycznie zaś gra prezentuje się przyzwoicie, ale nic ponadto Ambientowa podkłady zostały wprawdzie bardzo dobrze skomponowane i wraz z odgłosami charakterystycznymi dla danego środowiska (np. krzyki małp w dżungli) wspaniale sprawują się jako tło muzyczne, ale nie ma tu specjalnych rewelacji - choć świetna muzyczka z pierwszego etapu wróżyła naprawdę zacny soundtrack.

A wady? Owszem - są, choć najczęściej wiążą się z pobożnymi życzeniami, co chciałoby się uświadczyć w sequelu, który został już zapowiedziany Wprawdzie gra zasuwa w 60 FPS-ach, lecz w niektórych miejscach animacja wyraźnie szarpie Można ponarzekać też na brak mapy/kompasu, co przy tak rozległych planszach może stanowić istotne utrudnienie (szczególnie jeżeli jesteś np otoczony gęstwiną drzew i nie widzisz żadnych punktów odniesienia), a brak możliwości lockowania się na celu można stanowić wyraźne utrudnienie dla niektórych Graczy Miło byłoby też, gdybyśmy mieli więcej postaci do kierowania, bądź też transformacje w pojazd oferowałe więcej atrakcji i byłe przydatne do czegoś więcej, niż tylko do szybkiego przemierzania sprawdzonych już obszarów tudzież prób taranowania przeciwników Przydałoby się też nieco więcej etapów, bo te, które są obecne, wypadają wprost GENIALNIE i tylko zaostrzają apetyt I dlaczego nie ma trybu Multiplayer??? Przecież tutaj aż się o to prosi - gra ma ogromny potencjał pod kątem tego rodzaju zabawy! Wystarczy jednak już marudzenia, bo tytuł ten dostercza wspaniałej zabawy i jest godny polecenia każdemu; nawet osobom, które tematyka Transformersów interesuje tyle, co np to, czy



Starucha w lochach dostała w tym tygodniu jedzenie Dość powiedzieć, że przez ten szpil odstawiłem na bok aktualnie męczonego 007 EON, a nawet dokopałem się do głęboko zagrzebanych komiksów Marvela wydawanych swego czasu przez TM-Semic, by odświeżyć sobie nieco pamięć młodzieńczego zamiłowania do Transformersów Dobra robota, ATARI!!☐



Transformersy solidnie uderzyły! Pomijając nawet samą licencję, dostaliśmy wspaniałą grę, bardzo klimatyczną strzelaninę - dynamiczna akcja w najlepszym wydaniu!







PC ZONE

WERDYKT Kolegi

ATARI STRZELANINA

9 7 8

8+



Pełen szacunek dla ATARI! Zdecydowanie jedna z najciekawszych gier wydanych ostatnimi czasy.

- ▲ przeciwnicy i wspaniałe, ogromne plansze
- ▲ bronie, power-upy, zdolności
- ▲ duża Secretsów wywarzony poziom trudności
- ▼ przydałoby się więcej etapów
- ▼ brak mapy
- ▼ brak trybu Multiplayer!!!

OCENY: 1 GRACZ MEMORY 48KB NOŚNIK - DVD

Przed Tobą zestaw shooterów FPP. Shooterów mocno różniących się pod względem klimatu (western, luzacka jatka oraz poważniejsza, wojenna przeprawa), a jednocześnie mających pewną wspólną cechę - nie wszystko wyszło tutaj tak, jak byśmy tego chcieli...

Tytuł:

WORLD WAR ZERO

Brud, budynki niemal obrócona w gruz, widok na pokryty brukiem plac, snajperka w łapskach - developer miał pomysł na środowisko gry. Szkoda, że bardziej go nie rozwinął.



Co by było, gdyby I wojna światowa trwała nie cztery, a przeszło pięćdziesiąt lat? Według naukowców np. dużo szybciej rozwinąłby się przemysł związany ze sterowcami, a jednocześnie gałęzie dotyczące innych środków transportu zostałyby przyhamowane - i być może mielibyśmy całe kompleksy (mini-miasta?) utrzymujące się na jajowatych zbiornikach z wodorem. Przyjemnie, prawda? Przeniesiony z PC na PlayStation 2 WORLD WAR ZERO podaje swoje rozwinięcie pomysłu. Jest rok 1964, a Ty nadal walczysz w przysypanych błotem okopach. Po stronie Narodów Sprzymierzonych ofkoz. Nie ma wprawdzie wspomnianych sterowców, ale są za to potężna dziele ostrzeliwujące się gdzieś na drugim planie, neo-naziści w maskach gazowych i charakterystycznych hełmach, mongolscy zabijacy, ewentualnie helikoptery przelatujące tuż nad głową. Tyz piknie.

Dwa skojarzenia. "Szeregowiec Ryan" i WARHAMMER 40K: FIRE WARRIOR. To właśnie uderzyło moją głowę, gdy po raz pierwszy wpadłem do wąskiego, lekko zalanego wodą okopu, gdy zobaczyłem regularną wymianę ognia rozpętującą się gdzieś u góry, gdy napotkałem wspomagających mnie żołnierzy, dość szybko ginących w słupach wywołanej pociskiem ziemi. Z tej pierwszej pozycji gra czerpie klimat brudu i zdewastowanych budynków (deszcz oraz krew chlapiące na ekran też nie są bez znaczenia), z drugiego natomiast design na surowe, poprzecinane zasiekami początkowe levele. Później WWZ odbija w nieco "indywidualną" stronę. Pokryte śniegiem, dość obszerne pole walki (trzeba biec i chować się za resztkami gruzów), ostro zbombardowany kościół, niemieckie, agresywnie zaprojektowane miasto - to wygląda dość przekonująco. Zupełnie nieprzekonująco działają natomiast sami wrogowie (słabe AI), a towarzysze broni stanowią raczej drugorzędnych statystów.



Jeśli chodzi o oprawę, to niestety dość wyraźnie widać, że ta bazuje na pecetowym odpowiedniku sprzed dwóch lat. Rynek strzelanin FPP mocno się od tego czasu zmienił.



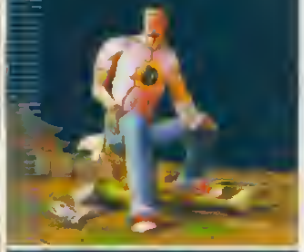
Wprawdzie ekipa REBELLION wrzuciła wszystko na swój engine, poprawiła tekstury i modele postaci, wprowadzając na troncie więcej ruchu, ale... To wciąż nie są wysokie obroty dla PS2. Układ kolejnych levell bywa albo ograniczony, albo schematyczny (z małymi wyjątkami), brakuje większych, skryptowanych wydarzeń, zaawansowanych efektów świetlnych. Blur po toksycznym granecie to za mało. Za to tryb Multiplayer jest całkiem do pogrania. Ot, średnia strzelanina z ciekawym pomysłem na środowisko.



Tytuł:

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Bieg z dwoma uzikami, ewentualnie piłą spalinową na stado wielkich, szarżujących byków to niezapomniana doświadczenia... Pytania tylko - czy na tym można oprzeć całą grę?



Materiałem kiedyś sąsiada, który przychodząc po pracy zamiast wyładować frustrację w sposób patriotyczny (żoną o ścianę, wódą w gardło) - podłączał się do akumulatora swojego samochodu i darł przez około 15 minut. Później cały wieczór był spokojny i sielanka trwała w najlepsze... Przynajmniej do chwili, gdy mu furę buchnęli. A może trzeba było zepuścić SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER? PS2 i GC dostały mega-odstresowującą jatkę FPP w starym, dobrym stylu. Rąblesz do wszystkiego co się rusza i po 20 minutach możesz lść pisać wiersze (cały ciężar dnia znika). Fakt, że po następnych 20 masz już samej gry serdecznie dość, to inna para kaloszy.

Schemat powtórzono i ponownie Twoim zadaniem jest wbiec do danej lokacji, oczyścić ją ze skaczącego w ilościach hurtowych tałałajstwa i śmignąć do następnej. Nieustający ogień, sporo otwartych terenów (pola, groty, pustynie, wąwozy), przeciwnicy pokroju zombiaków pozbawionych głów, wielkich byków oraz biegaczy-kamikadze wydzierających się wniebogłosy (wizytówka serii). Ot, rozgrywka dla debili. Na krótszą metę można się zakochać. Dorzucono też sekcje jeździone (nowość), gdzie przypakowany Sam teranuje stada wrogów swoim pancernym pojazdem.



Sterowanie i fizykę wolę jednak przemilczać. Pomyłka. Ostrym patentem jest natomiast ciągłe jatka nabijająca dużego combosa, po którym Sam wpada w bitewny szał zabijając szybciej i sprawniej. Można się wczuć. Dobrze wypada też tryb kooperacji (Split Screen), gdzie razem z kumplem rozwalasz fabularne scenerusze. Oczywiście developer zadbał również o kilka form multiplayerowego pojedynku, ale ten sprawdza się tylko w przypadku PS2 i zamplemantowanej tu opcji on-line (do 8 Graczy włącznie). Na jednej konsoli, nawet w przypadku GC, nie ma już tego komfortu. Niestety oprawa i monotonia rozgrywki nie dają grze specjalnych szans. Ot, dwie epoki wstecz. Słabe tekstury, znikoma ilość polygonów, brak zaawansowanych efektów, jeden pomysł na poprowadzenie Gracza. Jak pisałem, to starcza tylko na 30 - 40 minut.



Tytuł:

Dead Man's Hand

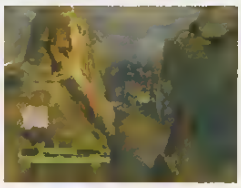
Samotny kowboj cudem [illegible] od niehybnej [illegible] chwyta za rewolwer, [illegible] ciść się na swoich [illegible] owcach. Czy uda mu [illegible] jedynka pokonać [illegible] y gang?



Meksykaniec El Tejon postanowia skończyć z przestępczym żywotem, ale gang nie pozwala mu odejść. Dawni towarzysze broni strzelają do niego i półżywego zostawiają na pustyni, by stał się pokarmem sępów. Cudem uratowany chwyta ponownie za giwerę - czas wyrównać rachunki.

DEAD MAN'S HAND umiejscowiony jest w mało eksploatowanej dotychczas przez developerów sceneri Dzikiego Zachodu. Jest to bardzo sztampowa gra FPP z paroma ciekawymi patentami, dość grywalna i idealna w charakterze preludium do RED DEAD REVOLVER. Wymieniając jej zalety przede wszystkim zwracam uwagę na fizykę gry, która zgodnie z najnowszymi trendami umożliwia różne efektowne akcje za pomocą guna można





zestrzelić bandycie kapelusz z głowy, linkę od wiszącego pomostu, który spadnie wraz ze znajdującym się na nim gostkiem lub na leb stojącego pod nim oprycha, czy też różne efektowne akcje z wykorzystaniem materiałów wybuchowych. W grze za swoje działanie otrzymuje się punkty, a wykonanie wspomnianych już "trick shots" w połączeniu z celnością owocuje jednie kręcącymi się cyferkami na liczniku. Cieszą takie patenty jak odrzut - widoczny gdy wróg przyjmie na klatę z małej odległości strzał z shotguna. Są elementy interakcji można pchnąć wóz, który stoczy się po zboczu i uderzy w czających się nieopodal kowbojów, oraz eksplozje leżących na nim beczek z prochem. Każdą misję rozpoczyna partia pokera - dobra rozdanie owocuje m.in. dodatkową amunicją. Charakter prowadzonej "gry o życie" oddają odpowiedające za licznik energii karty. Dobry 'Scora' otwiera dostęp do dodatkowych misji, nie związanych z głównym wątkiem. Obok klasycznego biegania autorzy przewidzieli bonusy w postaci jazdy wagonikiem w starej kopalni, czy cwelowaniu na koniu połączonym ze strzelaniem do oprychów.

Cała reszta prezentuje się mało efektownie. W 2004 roku dziwią znikające ciała przeciwników. Wstawki między misjami oparte są na engine'u gry i utrzymane w czarno-białej tonacji (zapewne miało to oddać klimat starego filmu, a jest tylko mydleniem oczu). Szata graficzna jest uboga - niska rozdzielczość, ziarniste tekstury i szarobura, pustynna kolorystyka szybko zabijają monotonią. Brak opcji TPP. Muzyka bardzo płytka, nie oddająca potencjału tematyki. Gra jest prosta mimo 3 poziomów trudności, sceneriowo krótka i nawet tak ważny dla gier FPP Multiplayer zawodzi, gdyż mimo opcji SYSTEM LINK nie przewidziano możliwości gry na Split Screenie. Chałupnictwo, bez polotu.



Menadżery piłkarskie



Menadżery - niegdyś popularne, dziś w odwrocie. Mało kto ma czas i chęci, by miesiącami rozpracowywać skomplikowane meandry rozgrywki. Czy era on-line uratuje ten gatunek?

	LMA Manager 2004	Total Club Manager 2004	Premier Manager 03/04
Charakterystyka	6 najpopularniejszych lig - Anglia, Szkocja, Francja, Niemcy, Włochy, Hiszpania. Uwagę zwraca kompleksowe potraktowania drużyn z ligi polskiej - jest ich 14 (cała ekstreklasa!), i choć składy są z zeszłego sezonu, to i tak robi to wrażenie. Do tego bardzo dokładnie odwzorowano stadiony - kibic ligi polskiej bez problemu rozpozna każdy obiekt, nawet pomimo faktu, że w przypadku obiektu Lecha Poznań nie uwzględniono nowej (pięknej zresztą:) trybuny	Również 6 lig, ale zamiast Niemiec jest liga turecka (dla mnie zmiana in plus, gdyż jestem kibicem "Galaty"). Do tego w sumie 20 lig w tzw. backgroundzie (ale czy kogoś obchodzą rozgrywki w Finlandii, Irlandii czy Korei Południowej?)	5 lig - zabrakło Szkocji. Kluby odwzorowano wyłącznie w warstwie personalnej - o animowanych stadionach należy zapomnieć.
Opcje	To już kolejna odsłona serii, w której zmian jest na lekarstwo. Całość jest przejrzysta i szybko idzie się połapać w paklecie poleceń. Można iść na łatwiznę zlecając poszczególne zadania asystentom, można też dbać o klub samodzielnie (dzięki czemu nie ma miejsca na nudę). Dość oryginalnym pomysłem są bonusy i dodatkowa bajery, która odkrywa się... dzwoniąc na podany numer audio-tela. Zabawne? Hm, może CODEMASTERS chce odzyskać choć część kasy, którą "ftopiło" przy okazji CLUB FOOTBALL.	Powiew świeżości w skostniałym gatunku. Mocno zindywidualizowano zawodników, wprowadzając specjalne, bonusowe cechy (np. Mistrz Crossowych Podań), która piłkarz może zdobyć gdy gra przez dłuższy okres czasu na właściwej pozycji. Do tego trochę "zarpegowano" rozgrywkę, umieszczając kilka pasków doświadczeń (np. "bar międzynarodowego doświadczenia"). Najbardziej rozbudowany tytuł w tym przeglądzie, a jednocześnie najmniej schematyczny	Standardowy pakiet opcji, brak jakichkolwiek fajerwerków. Wydawanie poleceń odbywa się na zasadzie dialogów. Można rozmawiać z szefem klubu, asystentami, wysłannikami innych klubów itd., do każdej gadki jest kilka opcji rozmowy do wyboru. Patant, początkowo ciekawy, w rzeczywistości okazuje się zupełnie chybiony - każda rozmowa zdaje się przebiegać w ten sam sposób, a całość niepotrzebnie przedłuża czas rozgrywki.
Na boisku	Obserwowanie meczu nie nudzi - widać, że schematy i ustawienie przekładają się na wydarzenia na boisku. Zresztą zawsze można podkręcić tempo spotkania, bądź po prostu zerknąć na tablicę z wynikiem. "Na żywo" można wydawać polecenia np. zmasowanej obrony czy kontrataku	Ciekawe rozwiązania! Po ustaleniu taktyki w meczu, zamiast obserwować aerobik zbitków tekstur można... wrzucić do konsoli płytkę z FIFA 2004 i samodzielnie rozstrzygnąć losy spotkania! Nieco zatraca się w tym stricte menadżerski duch gry, ale pomysł zaiste interesujący. Jedynie ciągła zmiana płyt denerwuje	Autorzy próbowali wzorować się na CHAMPIONSHIP MANAGER, ale zupełnia im się nie udało. Na schemacie boiska poruszają się jakieś kulki. Totalny chaos! Oglądanie przez 90 minut jak dwie czerwone kuleczki gonią zieloną (i vice versa) raczej nikogo nie będzie kręciło, a po przyspieszaniu tempa gry zupełnie nic nie widać. Tragedia
Podsumowanie	Tytuł solidny, ale Graczę mający na koncie poprzednie edycje nie mają powodów, by po nią sięgnąć. Bo zmiany zaszły jedynie w kwestiach edycji zawodników i ich przynależności klubowej. 	Świetne patenty, przyjemna oprawa i rewelacyjna oprawa dźwiękowa w menusach. Jeśli szukasz świeżych rozwiązań, atakuj właśnie ten tytuł 	Spore nieporozumienie. Czego zabrakło? Łatwiej spytać, czego nie zabrakło... 
Werdykt			



RED DEAD REVOLVER

Gra w realiach Dzikiego Zachodu to moje stare marzenie. W latach 90. kino "przeprosiło się" z gatunkiem westernu i wychowałem się przy takich produkcjach, jak "Tańczący z Wilkami", "Młode Strzelby", "Bez Przebaczenia" i "Tombstone". RED DEAD REVOLVER miał być dla mnie spełnieniem dziecięcych snów, kiedy wspólnie z kolegami bawiliśmy się w Indian i kowbojów. ale CAPCOM porzucił projekt. Wydawało się, że to koniec, ale ROCKSTAR wykupił prawa i ukończył grę. Czy spełniła ona moje nadzieje i oczekiwania?

Do drelichowych spodni przylegają kołyszące się na biodrach przymocowane skórzanymi rzemykami kabury. Znajdują się w nich świetnie wyważone i dopasowane do ręki rewolwery. Red to łowca nagród, z chłodną precyzją uwalniający świat od szumowin, które zamordowały jego rodziców i odebrały mu młodość. ROCKSTAR spisało się doskonale, dając swojej grze ciekawą i nawiązującą do klasyki gatunku otoczkę fabularną. Szybko okazuje się, że zemsta jest tylko wstępem do szerzej zarysowanej intrygi, która sięga najwyższych szczebli władzy. Poza tytułowym rewolwerowcem wskoczycie w skórę Anglika - Jacka Swifta, meksykańskiego generała Diego, czerwonoskórego Shadow Wolfa, jankeskiego żołnierza i tak samo pięknej co niebezpiecznej Annie Stoakes.

W odróżnieniu od DEAD MAN'S HAND, gra ROCKSTAR jest shooterem z perspektywy trzeciej osoby. W podstawowym trybie rozgrywki czeka na Was 27 rozdziałów tej intrygującej opowieści, a spore urozmaicenie nie pozwala na nudę. Cwałowanie na rozjuszonym byku, przeciwnicy zarzucający lasso, bójka na pięści w barze, szalona jazda na wozie wypełnionym po brzegi TNT, strzelanina na dachu rozpędzonego pociągu, pościg za dylizansem na koniu - to niektóre z atrakcji. Klimatyczne są odwiedzane lokacje, m.in. miasto duchów, cmentarz, kopalnia złota i rozległa farma na pustkowiu. Bazą wypadową między kolejnymi zadaniami jest kowbojskie miasteczko Tombstone. Na ulicach tętni życie, a w sklepach można się dozbroić przed kolejnym zleceniem z biura szeryfa.

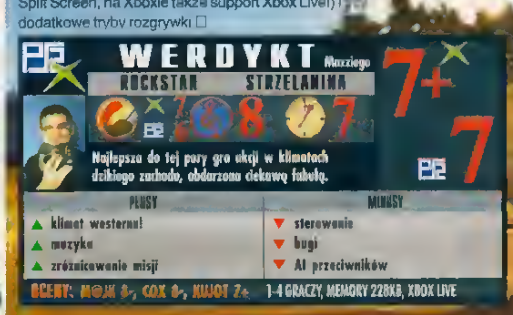
Powraca matrixowy efekt Bullet Time, otrzymując pieszczotliwe miano "Deadeye". Mimo oklepania, daje grze solidnego kopa, pozwalając na efektowne combosy i zabawę w pojedynkowanie. Tak! Ulica miasta w samo południe, tumany rozwiewanego przez wiatr kurzu i wyczucie kiedy oddać strzał - to jeden z elementów rozgrywki. Przeciwnicy mają na ciele krytyczne punkty witalne, więc w zależności od tego gdzie strzelasz, otrzymują odpowiednio więcej obrażeń. Dokładność popłaca, bo wyczyny są oceniane pod kątem celności zebranego damage'u i czasu wykonania misji. Otrzymujecie ocenę i zależnie od niej korzyści - nowe rodzaje broni, odblokowanie dodatków, czy upgrade zdolności. W arsenale znajdziecie zarówno tradycyjne pistolety i rewolwery, jak i indiański łuk z zatrutymi strzałami, dynamit, czy wypełnioną wężowym jadem butelkę. Przeciwnicy są dość zróżnicowani, jedni z wymalowaną na twarzy śmiertelną powagą, inni rodem z komedii "Wild Wild West" - ostra Murzynka z pejczem, klauni ze spluwami, świr noszący trumnę na plecach (w której w rezultacie kończy).

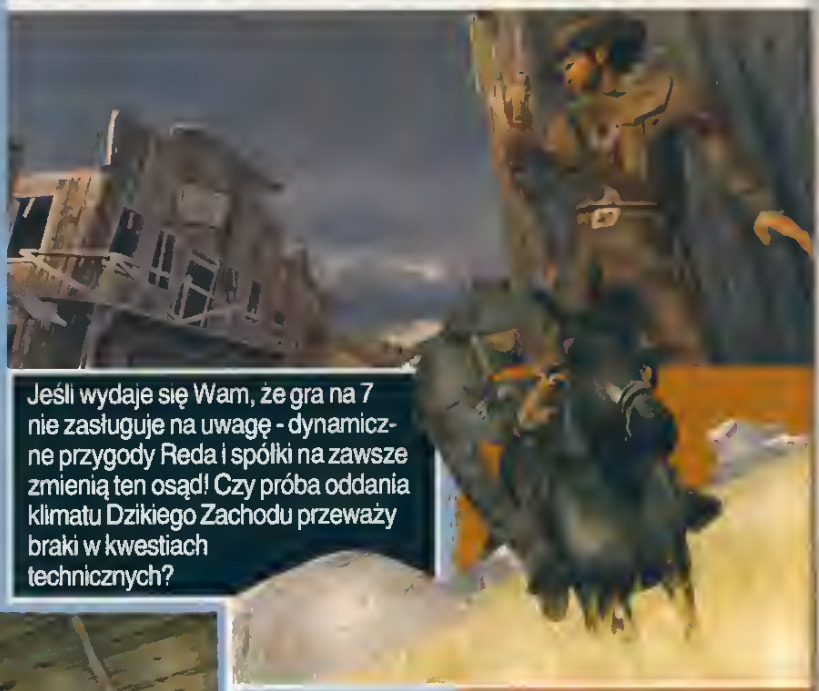


Od strony wykonania zdecydowanie przoduje wersja na Xboxa, oferując lepszej jakości tekstury i płynną animację, co jest mankamentem wersji na PS2. Różnica widać również w efektach sprzętowych. Przygrywająca muzyka jest świetna, doskonale oddając klimat westernu. Cieszą drobne szczegóły, jak realistyczne odgłosy strzałów, czy dźwięk butów z ostrogami. Wielkim minusem gry jest AI przeciwników, którzy poruszają się nienaturalnie i bez konkretnej metody. Są też bugi, choćby w postaci bossa, który "wrósł" w ścianę, nie mogąc wykonać żadnego ruchu. Na minus oceniam również kiepskie sterowanie, które jednak - po przełamaniu pierwszych lodów - daje się okiełznać.



Zmarnowany potencjał smuci - ale najwyraźniej nawet ROCKSTAR nie było w stanie usunąć pewnych mankamentów, które mają swoje korzenie na pierwszym etapie produkcji. Niemniej jednak jest to NAJLEPSZA gra w realiach Dzikiego Zachodu, jaką do tej pory widziałem i osoby lubiące ten klimat będą bardzo zadowolone. Szkoda, że gra "pęka" w zaledwie trzy dni, co trochę osładza deathmatch'owy tryb Multiplayer (na PS2 wyłącznie Split Screen, na Xboxie także support Xbox Live!) i inne dodatkowe tryby rozgrywki. □





Jeśli wydaje się Wam, że gra na 7 nie zasługuje na uwagę - dynamiczne przygody Reda i spółki na zawsze zmienią ten osąd! Czy próba oddania klimatu Dzikiego Zachodu przeważy braki w kwestiach technicznych?

MAX PAYNE na Dzikim Zachodzie



Jak na ROCKSTAR przystało są efektowne akcje, bryzgająca krew i liczne trupy. Klimat Dzikiego Zachodu jest główną zaletą tej produkcji, która rozkręca się z misji na misję i pomimo średniego pierwszego wrażenia, jest bardzo grywalna. Niestety, całe zamieszanie z developingiem produkcja przypłaciła przeciętnym wykonaniem (w każdym aspekcie) i czeskimi bugami. No szczęście wystrzeliwane kolejnych zbirów jest na tyle przyjemne i co ważne zróżnicowane, żeby każdego dnia płytko przez godzinkę obracało się w redakcyjnej konsoli (gro spełnia rolę "party game" jeden gra, a reszta komentuje, potem zmiana pada). □ [Mr.S]

Ocena: 7+









VAN HELSING

Tajemniczy łowca demonów (taki Dante, tylko z lasu), wizyta w zamku Drakuli rodem z CASTLEVANII... Jak myślisz, jaki gatunek przy takim bagażu mogła reprezentować ta gra?

W swoim życiu znałem tylko jednego łowcę potworów... Z przyczyn technicznych nazwijmy go Władkiem (dziś kolo ma żonę, ogródek i rdzewiejącego poloneza do spłacenia). Co Władek wybrał się z nami na imprezę, to złowił najgorszego potwora w okolicy. Facet miał dar nieprzeciętny. Nie by nie wypił, gdzie by go nie zabrać - zawsze wyciągał największą maszkarę i brał ją w obroty. A ze zazwyczaj okazywała się nią siostra miejscowych oprychów, zadyma była gotowa. I najnowsza gra akcji, VAN HELSING, ma to samo - nieogolonego pogromcę, stwory wątpliwej piękności, masowe obijanie ryjów. Tylko Władka zabrakło.

A teraz podkręcamy tempo... Pochmurna pogoda, drewniana, zabita dechami wioska w Transylwanii, topniejący śnieg pokrywający ziemię .. W środku tej niegościnnej okolicy Ty. I kilkanaście wygrzebujących się spod ziemi szkieletów. Szybki strzał linką z hakiem i przyciągasz pierwszego. Kiedy jest w zasięgu Twoich ciosów, rozpoczynasz morderczą układankę - zestaw prostych uderzeń, podbicie w górę, wyskok i solidna porcja ołowiu wpakowana z dwóch coltów. Upadek na ziemię, przeturlanie się na bok, krótka strzelba, huk wystrzału, przeładowanie. Kości rozsypują się w powietrzu. Ty jednak nie czekasz, tylko z rozpędu uderzasz w tłum truposzy, metalowe wirniki zaciskając w dłoniach. Tego ranka zgrzyt przecinanych żeber rozbije mroźne powietrze... To właśnie esencja VAN HELSING. To klimat naprawdę efektownych starć. Skojarzenie z niezastąpionym DEVIL MAY CRY? Jak najbardziej! Opcja kupowania kolejnych udogodnień między levelami (energia, przyspieszenie, nowe ruchy itd.) też wydaje się być już znana. Ewidentnie skopiowano pomysły, wzbogacając je jednak o własne patenty (choćby wspomniane linka), sugestywnie opracowane tereny otwarte. A to nie wszystko.

Lekkie zwolnienie. Chwila refleksji... Do kin trafił całkiem klimatyczny, zdecydowanie efektowny i miejscami tandetny film o średniowiecznych potworach "Van Helsing". Na konsole w tym samym czasie wbiła się gra mająca jego pełną licencję. Jaka jest? Że zdecydowanie efektowne - to już wiesz. Że klimatyczna, i to całkiem, właśnie w tej chwili



Kamery dość mocno zmieniają pozycję, kąt obserwacji, tor lotu. Niespecjalnie koliduje to z czytelnością walk.



Latające gargulce... Prezentują się nienajgorzej, atakują w grupach i łapnie się na nie spada z ostrzami, zaraz po wyskoku.



próbuję Ci nakreślić. Dobrze pobawiono się małymi, kinowymi smaczkami (choćby podnoszenie gubionego podczas starć kapelusza, który w filmie bohater traci kilka razy). Nieźle rozpisano też bardziej znaczące motywy. Historia o pogoni za piekielnymi kreaturami z Drakulą na czele przechodzi przez kluczowe zderzenia znane z szerokiego ekranu (kilka modyfikacji na potrzeby gry). Wielki, biegający po poddaszu peryskiej katedry Mr. Hyde ginie w identyczny sposób, a lokacje nawiązują i uzupełniają filmowe scenerie. Spalony młyn, otulona brzaskiem poranka - a później mgłą - wioska, tereny leśne, posiadłość z karocą na dziedzińcu, wreszcie złowieszczy, strzelisty zamek Drakuli. Wszystko zaprojektowane z dużą dbałością o detale, niemal namacalną aurą czegoś posępnego wiszącego w powietrzu. Czy wobec tego w grze nie kryje się jednak wspomniany element tandety, niedopracowania? Chwila napięcia i.. Zmieniam wątek, jeszcze nie czas na odpowiedź.

Nagły zwrot, przyspieszenie, jak w kinie akcji... Kapelusz. Płaszcz. Kilka śmiercionośnych zabawek. Elektronicznie odwzorowany Hugh Jackman ("X-Men", "Kod Dostępu"). Tyle dostajesz w konsolowym VAN HELSING. Wprawdzie w samą postać władowano sporo poligonów i aktora da się poznać, tym niemniej wypada on jakoś tak "mułowato" (jakby zapił zeszłej nocy, a teraz spuchł). Za to do jego uzbrojenia nie mam żadnych zastrzeżeń. Tarcze najeżone ostrzami + para coltów to tutaj podstawa. Świetnie uzupełnia je wspomniana linka z hakiem, pozwalająca szybko gdzieś się przemieścić (efektowny blur), huśtać nad przepaściami (można strzelać z wolną ręką), albo też np. podpiąć się pod cielsko latającego stwora i z wiszącej pozycji władować mu



Wyładowania elektryczne, poświaty, rozmycia, odbicia w posadzce... Umiejętnie dobierano "ozdobniki".

dłuższą serię z dwóch pistoletów naraz! W trakcie wędrówki uda Ci się także odnaleźć m.in. szybkostrzelną kuszę, potężny karabinek obrotowy (znane z filmu), broń uderzającą ładunkiem elektrycznym, czy dwa zakrzywione miecze (w filmie nieobecne). Do tego po naładowaniu odpowiedniego wskaźnika Van Helsing wzmacnia każdą z nich Świętą Mocą - miecze zaczynają płonąć, strzały z kuszy eksplodować itd. No i zabijając potwory w jednym dłuższym ciągu odblokowuje opcję ciskanie świetlistych krucyfiksów. Zwykli wrogowie padają wtedy na miejscu, a bossowie tracą więcej energii. Ładnie. Nawet bardzo.

Stop. Zatrzymajmy się chwilę nad kwestią urody tej gry. Warto... Zastosowano tu bowiem system płynnie zmieniających się i śledzących postać kamer. Nawiązanie do filmowych kadrów? Zdecydowanie. Kolejne zaczerpnięcie z DMC? Owszem. Chociaż i tu developer dołożył swoje trzy grosze - czasem ujęcie mocno przekrzywia się w bok, prezentując akcję "z ukosa", by zaraz ruszyć w pogoń za bohaterem. Ot, hollywoodzki, efekciarski zabieg. Klimat jednak podbija w górę. Podobny rezultat przynoszą też wstawki z oryginalnej ścieżki dźwiękowej (chóry, pompatyczne kawałki). Bo przecież wejście do basenu pełnego gęstej, falującej krwi w takt tubalnej, niepokojącej



Piła













■ Tereny otwarte to mocna strona VAN HELSING. Potrafią zrobić wrażenie. Wąskie uliczki z mgłą unoszącą się tuż przy ziemi, las z kilkoma rozpadającymi się budowlami, skały i klepiska przykryte śniegiem. Transylwania ma klimat.



muzy nie zdarza Ci się zbyt często, prawda? Albo wspinaczka po ścianie wodospadu przy dynamicznej, orkiestrowej sekwencji? Walka na dachu pędzącej karocy? No właśnie.

I po raz kolejny ruszamy z przytupem... Wilkołak czający się w gęstej mgle miasteczka. Zdeformowany Igor skaczący w ruinach. Pewien znany kloc mięcha mieszkający w podziemnej jaskini. Drakula i jego trzy naloznice w swych bogato zdobionych komnatach. Jednym słowem bossowie. W pełni opierają się na realiach filmu, wyglądają nienajgorzej, walczą dość schematycznie (chociaż ostatnia wampirzyca napsuje Ci trochę krwi). Tymczasem podstawowy bestiariusz uległ modyfikacji i rozbudowano go względem kinowego odpowiednika. Ot, dodano kościotrupy, latające gargulce, przerośnięte sowy, upiory w długich szatach, czy kamienne anioły z potężnymi mieczami. Wprawdzie masowi potępieńcy jakoś nie powalają wykonaniem (no, może poza ożywionymi posągami), ale braki nadrabiają ilością. Masakra około setki zakutych w żelazne hełmy karłów w obrębie jednej hali stanowi tutaj najlepszy przykład. Wizg luf obracanych korbą długo zostanie Ci w uszach. Wizja sklepień pełnych obślizgłych kokonów, gdzie ściany oświetlasz elektryczną aurą nie opuści oczu.

Nierówne tempo. Nagłe zwolnienia, ostre przyspieszenia. Ale w końcu dotarliśmy. Wątek tandety, niedopracowania Jest w VAN HELSING czy go nie ma? Niestety jest... Czas. To główna przyczyna. To jego najprawdopodobniej zabrakło developerowi. Liczba lavell zawężona do dwunastu. Do tego te końcowe wyglądająca jakby wycięto z nich obszerne fragmenty (np. podejrzanie krótki rajd po wiaży w zamku Drakuli). Czyżby chęć zdążenia przed premierą filmu, zamknięcia projektu za wszelką cenę? Pewnie tak. Świadczyć może o tym również brak grywalnego wykorzystania innych postaci. Przecież można było wprowadzić misje zwinną, pojawiają się w przerywnikach Anną, czy zupełnie w konsolowej wersji pominiętym zakonnikiem-wynalazcą (sekcja skradane, może puzzle?). Nie rozumiem też dlaczego finałowej walki nie rozwinięto w kinową stronę (gdzie nowe, brutalne zdolności Van Halsinga?). Szkoda, że w zwykłą rozgrywkę nie wrzucono większej ilości zagadek. Zniszczony żuraw stojący w zalanym kanionie, czy stalowy kocioł napędzający mechanizm w zamku to za mało. Temat można i trzeba było rozwinąć. "Czas" - głucho powtórzy się gdzieś odpowiedź.

Finał. W finale wygłasza się zazwyczaj mądre teksty, a później lecą napisy. A zatem... VAN HELSING to projekt jak najbardziej udany, levele rozgrywające się na terenach otwartych mają tę świeżość i fan design, którego zabrakło w kontynuacji DEVIL MAY CRY. Zresztą w ogóle tytuł rozpędza się w zawodowym tempie (klimat polowań w ponurych lasach i na rzeźbionych, wypolerowanych posadzkach podany po mistrzowsku), by nagle wszystko urwać i zakończyć. Przy ostrej sesji podstawowy tryb pęka w około 6 godzin i nawet dodatkowe mini-gry (walka na czas, w określonym polu, rozwalanie otoczenia przy użyciu wrogów itd) niespecjalnie pomogły. Pozostaje niedosyt... A to skutecznie obniża ocenę. Koniec. Napisy.□

Rozpierdziucha chlapie jucha

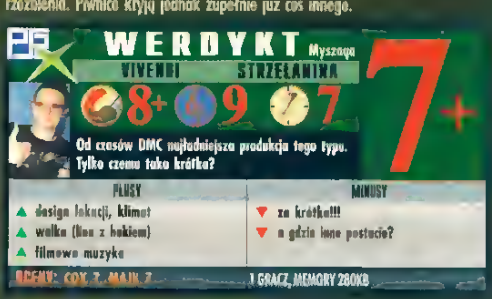


"Dante" w stroju strracha na wróble gania z dymiącym obrzynem wszelkie mażebne maszkary z klasycznych powieści grozy. Tu kropnie Mr Hyde'a, tam Drakulę i monstrum Frankensteina. . A co, trza być konsekwentnym! Stosuje znane, "dantejskie" sztuczki, łącznie z wybijaniem pierdzieli w garę i szatkowaniem ich w lufcie z użyciem pary gunów. Szlachtowanie brzydali nie ma takiego powera jak w produkcji CAPCOMu, co gorsza dość szybko staje się nudne - nawet bossowie nie stanowią wyzwania. Niezłe, jeśli nie grałeś w DMC, ale w takim przypadku . lepiej zagraj w DMC.) □ [kujol]

Ocena: 7-



■ Wnętrze zamku mocno przypomina sale z DMC. Te obrazy, meble, rzeźbienia. Piwnice kryją jednak zupełnie już coś innego.





Crimson Sea 2

Cholernie dynamiczna akcja, setki przeciwników na ekranie, a mimo tego animacja nie zwalnia nawet przez sekundę - KOEI jest po prostu ekspertem w dziedzinie przewalania polygonów przez ekran!



Dużo. Bardzo dużo. Jeszcze więcej! Ekipa KOEI ma istną manię na punkcie mnogości. Ponad 600 historycznych poetaci odwzorowanych i wpompowanych w ostatnie odsłony strategii ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS, nieco tylko mniejsza ilość opracowana na potrzeby DYNASTY TACTICS, tysiące żołnierzy zapełniających pola bitew serii DYNASTY WARRIORS i pochodnych, niezliczone modele okrętów i całe eskadry najróżniejszych samolotów tworzące obraz walk morskich z P.T.O. IV, czy też wreszcie seria KESSEN, która zasłynęła m.in. ilością wyświetlanych naraz na ekranie postaci. Podejrzewam wręcz, że panów z KOEI nie bawi klasyczny seks w układzie "1 na 1", jeno gangbangi i sex-parties organizowane na taką ilość uczestników, iż nie daloby się tego przedstawić za pomocą żadnego powszechnia znanego wielokąta. A wydany właśnie CRIMSON SEA 2 zdaje się tylko ową manię potwierdzać.

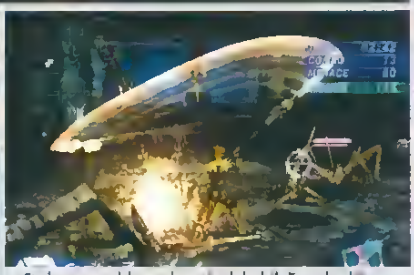
CS2 ponownie jest tytułem exclusiva - tym razem jednak nie dla Xboxa, lecz PS2. Zmiana na słabszy pod względem możliwości sprzęt raczej niezbyt dobrze wróżyła tago typu grze, a tutaj - proszę, proszę! Pełen respekt dla developerów! Szybciej, więcej, wygodniej (poprawione, zdecydowanie lepsze sterowania), a nawet po części ładniej, co tyczy się przede wszystkim modelów postaci. Gra kontynuuje fabułę poprzednika - mnożąca się w zastraszającym tempie rasa obcych nadal zagraża ludzkości, której jedynym zbawicielem zdają się być posiadający niezwykle unikalne moce Sho. Wbrew pozorom, fabuła nie jest wcale taka banalna jak mogłoby się wydawać, lecz nie będę wnikał tu w jej niuansa - dość powiedzieć, że pod postacią strzelaniny mamy po raz kolejny przedstawioną wciągającą opowieść sci-fi, okraszoną pięknymi filmami renderowanymi i scenkami liczonymi w czasie rzeczywistym. Powracają znane postacie, z niezwykle ponętną, zmysłową Live-D i moją faworytą, wojowniczką Diaz na czele, miłym gestem ze strony producenta jest zamieszczenie streszczenia fabuły poprzednika (wraz z filmami!), dzięki czemu osoby nie mające styczności z "jedynką" szybko będą mogły odnaleźć się w świecie "Karmazynowego Morza". Pojawia się też skąpo odziana młoda kobialka o imieniu Feenay, która nie tylko odgrywa kluczowe znaczenie dla samej fabuły (dysponuje mocami stanowiącymi dokładne przeciwieństwo Sho), ale też jest równorzędnym, głównym bohaterem gry - tym razem Gracz może sterować którymkolwiek z tej dwójki.

CS2 nie tylko przedstawia większą ilość i różnorodność misji do zaliczenia, ale też wrzuca Gracza w jaszcza większą zadymę. Przy pierwszym CS, w kwestii walki z napierającymi przeciwnikami Mazzi wspominał o wrażaniu przedzierania się maczetą przez dżunglę. Wiedz, że teraz jest jeszcze ostrzej - to nie dżungla, lecz czasem wszechogarniające "bagno" ruchomych czułek, odwłoków, skrzydełek i gadzich ciał starających się zalać Grecza, ruchoma podłoża z większymi monstrami widocznymi na horyzoncie - a w samym centrum Ty, szaleńczo siekący enargetycznym ostrzem i prującym ile fabryka dała z obu dostępnych dział. Licznik combo zwiększający swoją wartość w ogromnym tempie (spróbuj przebić 2000!!!), rozbłyski towarzyszące odpalaniu psionicznych mocy, kilkusekundowe zwolnienia czasu przypominające Bullet Time odpalane co kezde 30 hits... Efekt? Oczy przyozdobione krwawymi żyłkami, zęby wyszczerzone w diabelskim grymasie i okrzyk "dla motherfuckers!!!" cisnący się do gardła! Rozpierducha, aż na serduchu lzej się robi! I w tym całym chaosie - prawdziwa finezja (kwestia precyzyjnych, trudnych "critical hits"), a do tego głębia. Zapewniam, że CS2 nie jest pierwszą lepszą z brzegu strzelaniną, ta gra naprawdę coś w sobie ma. W dodatku premiuje bardziej ambitnych Graczy, którzy będą starali się zaliczać misje z najwyższymi rankingami - do zdobycia jest cała masa specjalnych przedmiotów (te, które można kupić w sklepie stanowią zaledwie ułamek całego ekwipunku), jak i dodatkowa postacie dla trybu Multiplayer. Naprawdę solidna pozycja, choć niestety, po pewnym czasie nieco monotonna.



▲ Ota i debiutantka, druga główna postać. Na uwagę zasługuje jej spódniczka, sięgająca do połowy pupci





■ Słuchu zawsze dobrze z kosą się obchodził. Tu gada ubite, tam robactwo wypiewi, a jak trzeba to i trawnikiem się zajmie





WERDYKT Kolega

KOEI | STRZELANINA

8 8 8 — **8-**

Jedna wielka rozpierducha, a jednocześnie niebogatelna strzelanina!

PLUSY	MINUSY
▲ jatka jakich mało	▼ po pewnym czasie monotonna
▲ bonusy nadające do zaliczenia misji "na maks"	▼ przydałoby się więcej lokacji, rodzajów broni i rodzajów przeciwników
▲ różnorodność misji	

GRAFIKA: COX 7 | 1-2 GRACZY, MEMORY 165KB | NOŚNIK - DVD

Termin wydania w wersji PAL nieznany

HITMAN
CONTRACTS

Hitman
Impreza sapo maso



▲ Początek misji dostawcę mięsa. Obojętne czy poślesz mu kulkę, czy niby zbyt brutalne? Przecież to nic



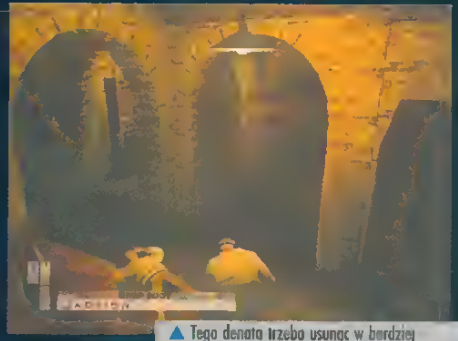
▲ No i już mam dresik. Nawet odrażająca za te konie oblał się. Który to, no który to zrobił?



▲ "Ujajanie" grubasa jednak rozprawię się z nim, spodobało. Patrzcie i uczcie się w tę grę. Uwaga, strzelam



▲ Co zro... podchwyc... misję sk...



▲ Tego denata trzeba usunąć w bardziej zaciemnione miejsce piwnicy. Licho nie śpi

Myszaq: Niedzielne popołudnie. Uśmiech na twarzy, dziewczyna na zakupach, zwłoki na podłodze. Ciągnę je - niedbale, za nogę. Głowa bezwładnie uderza o stolik. Wpycham ciało w brudny kąt i zgarniam ubranie denata. Wciskam pauzę. Zbieram myśli. Płytka HITMAN: CONTRACTS powoli stygnie w czytniku... Nie ma przełomu, nie ma rewolucji, jest za to sporo rozmazanej grafy. I wiesz co? Ja właśnie takie pozycje cholernie lubię. Takie, które mają chociaż jeden element, o którym będę pamiętać długo po odstawieniu pudełka. Coś, co pokazuje, że developerzy mieli trochę zapału, kreatywności, albo odwagi. I trzeci HITMAN to ma. Wizyta w posępnej rzeźni mięsa, będącej jednocześnie klubem sado-maso, palarnią opium oraz halą imprezową jest takim właśnie elementem. Tu od razu poczujesz powołanie, usprawiedliwisz wszystkie swoja zabójcze działanie. Zapewniam. Wejdziesz w sam środek duszneg, chorego świata i nie opędzisz się od głośnej myśli "k. , tu trzeba posprzątać!". Metalowy hak sam wskoczy Ci w rękę. Ale po kolei..

Ściera: No właśnie. Trzeci HITMAN wylądował, ale nie jestem pewien, czy to był lot w odpowiednią stronę. Pierwsza, wręcz rewolucyjna część (PC only) była nastawiona głównie na rozgrywkę Stealth (spore ograniczenia w używaniu broni), natomiast swoboda konsolowego, ubiegłorocznego H2: SILENT ASSASIN pchnęła wszystko zbyt blisko ostrego "action-shooter". I tak jest też w CONTRACTS. Nie wiem jak Tobie, ale mi się to nie do końca podoba. Zaliczenie misji w randze Mass Murderer ("Rambo style") jest banalnie proste, z kolei na miano Silent Assasin jest bardzo trudno zapracować. Właśnie ta dysproporcja mnie irytuje. Developer odgrażał się, że utrudni zabawę, ale nie dotrzymał słowa.

Myszaq: Fakt, trochę zbyt mocno kusi tutaj "ciemna strona mocy" - mordowanie na chama, bez finezji i sprytu. Do tego z niepojętych dla mnie względów usunięto konieczność spokojnego poruszania się w jakimkolwiek przebraniu (co w drugiej części powodowało, że wrogowie nie podnosili alarmu). Teraz możesz biegać pod nosem strażników i np. przepychać się jako kucharek przez tłum eleganckich gości we wspomnianej klubo-rzeźni. I nikt nie widzi w tym nic podejrzanego! Podoba mi się natomiast, że ubrania trzeba dopasowywać do danego fragmentu lokacji, a przy tym i tak nie zawsze uda Ci się zmylić wroga. W stajniach jednego z angielskich lordów nikt się do mnie nie przyczepił, gdy śmigałem w łachach parobka, ale jak już tę tysią palę 47 wbiłem w elegancki strój do polowania (chcąc wejść na salony), od razu wartownikom coś nie zagrało. Z kolei w militarnych dokach Syberii naprawdę efekciarsko udało mi się oszukać cały tłum szeregowców, paradując w stroju oficera. Inna sprawa, że później wpadłem i do łodzi podwodnej (trzeba ją wysadzić) przebiłem się już na chama. Hmmm... W sumie więc faktycznie gra zbyt często stawia przed Tobą uliczki do beztroskiej wymiany ognia. Zabrakło jakichś obostrzeń.

Ściera: Wiesz, to jest tak - je zawsze do każdej rozpoczętej misji podchodzę z założeniem wykonania jej cichaczem. Kombinuję, chowam się za krzakami, szukam przebrań, używam struny do duszenia, otwieram boczne przejścia wytrychem itp. Wszystko do czasu, gdy ktoś mnie namierzy (błąd mój lub z winy gry), a wtedy od razu robi się tłoczno i gorąco. Najskuteczniejszym wyjściem z takiej sytuacji jest wystrzelanie wszystkich "niewygodnych świadków" dookoła. I nagle z cichego zabójcy przeistaczam się w masowego mordercę z uzi w łapie. To ratuje mój tyłek, ale też psuje klimat. Dla mnie problem leży też poniekąd w tym, że inwentarz 47 za bardzo skupia się na broni palnej. Ja wiem, że specyfika działania "łysego" kojarzyć się może z takimi, a nie innymi środkami, ale przecież gra zrobiona jest z myślą o cichych egzekucjach - przynajmniej tak mi się zdawało. A jak się tu skoncentrować na cichym działaniu, skoro w "kieszeni" mam karabin, magnum i uzika, które chciałbym wypróbować?

Myszaq: No i nie zapominaj o karabinach leżących przy zabitych bandziorach - jest ich taka ilość (niektóre modele wyglądają naprawdę kozacko), że po prostu nie można się oprzeć, by ich nie podnieść i wypróbować. A możliwość zmiany widoku zza pleców na kadr typowo FPP tylko do tego zachęca.

Ściera: Zresztą sama gra powinna WYMUSZAĆ bardziej "humanitarny" sposób rozwiązywania problemów, zamiast tylko pchać do krwawej jatki (kiepskimi bonusami i samą satysfakcją - "udało mi się"). Wg mnie developer powinien primo - ograniczyć możliwość przejścia misji w stylu Rambo, nawet jeśli miałby to egzekwować sztucznymi środkami, przykładowo - jeśli zabijesz niepotrzebnie 3 ludzi, główny cel ucieka i misja skończona; secundo: udostępnić więcej zdolności i gadżetów typowo skradankowych -



▲ Ubikacje to najlepsze "przebieralnie" - otwierasz drzwi, oceniasz ciuchy, wyplatasz kulkę i przebierasz się w nowe szmaty.

czołganie się, przyleganie do ściany, rzucanie wabików (przede wszystkim, bo ochrona bez tego chodzi jak po torach), wykorzystanie cienia...

Myszaq: Trochę tego brakuje, ale przecież jest garotta, strzykawka z toksyną obezwładniającą, pojawia się też trucizna, czy nawet poduszka do duszenia śpiących ludzi! A akcje z obszaru zagadek logicznych? Wrzuć kanister z benzyną przez komin, by siedzący przy palenisku koledzy zostali wywaleni w kosmos, zatruj drinka, podłóż bombę pod samochód, użyj środka na przeczyszczenie, przywal zardzewiałym szpadlem (no dobra - to może akurat nie jest zbyt wyszukane)? To wszystko skutecznie poszerza wachlarz działań, pchając akcję w typowo skrytobójcza stronę. No i nie zapominajmy o haku! Motyw kiedy 47 wbija go w gardło przeciwnika, obraca się tyłem i przerzuca przez własne plecy jak nic pasowałby do MANHUNT. Zresztą większość misji zyskała nieco mroczniejszy, bardziej brutalny charakter. Noc, zacinający deszcz czy śnieg (niezły, "gęsty" efekt), krew elegancko rozlewająca się na lśniące posadzki... To wszystko potęguje wrażenia.

Ściera: Klimat pierwszych, ciężkich misji nawet mi się spodobał, stanowiący pewną odskocznię dla serii (w kierunku MANHUNT). Jednak z perspektywy czasu muszę stwierdzić, że do gry pasują bardziej "sielankowe" scenariusze, typu czwarty level: powiewające na wietrze prześcieradła, wiktoriański pałacyk z balkonami (można przechodzić oknem), eleganckie wnętrza, łazienki (laska pod prysznicem - tylko czemu w jakimś stroju?), sypialnie (małżeństwo w łóżku), zamaskowane przejścia, pełno schodów (szybkie przemieszczanie się), ogród przed domem, służba, ochroniarze, psy... a w tej układance dwóch lordów do

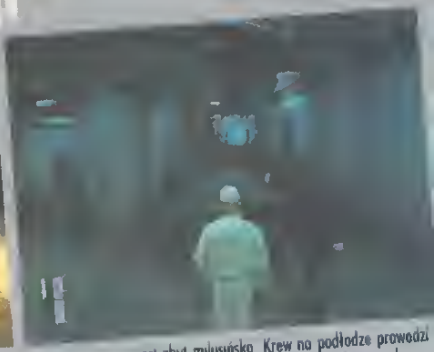
n contra Manhunt czyli 47 w akcji







▲ Ekipa przed wejściem zdradza, że coś tu jest nie tak: dwie sumo w skorach miśki (aż miśki wdać), z czego jedna "daje" karkow pod schodkami. Ten dres z gnatem zaraz mnie obmaca, żeby sprawdzić czy nie wnoszę pukawek. Spokojna głowa, wywaliłem wszystkie za rogiem



▲ Wewnątrz nie jest zbyt miusińsko. Krew na podłodze prowadzi mnie w odpowiednie miejsce. Idący przede mną pani i pan skręcą zaraz z prawo, żeby zamknąć się na osobności w "pokoiku" z mięsem.

ięcha najlepiej dobik, żeby nie zaalarmował misków z gnatami, tych przy wejściu do budynku rzeźni czy zabijasz hokiem do mięsa ważne żeby nie wstał (drgawki przedśmiertne mile widziane). Co? Że nie jest to gra dla dzieci



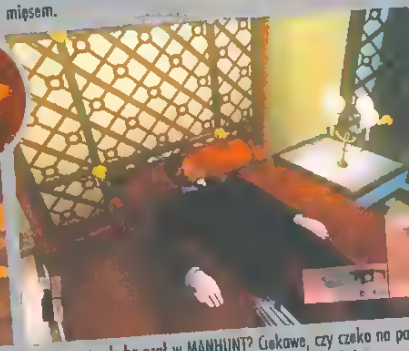
awnosem nowiąc, to chłodnia jest darte za skary ktoś tu zaraz beknie



▲ Inne pomieszczenia nie są bardziej przytulne. Pełna krwi, świńskich ryjów i innych syfów



▲ To młoda kobieta, której odnalezienie było jednym z celów naszej misji, wsi pozbawiono niektórych części ciała i okazuje się "niezdatna do ucieczki" - zabieram jej odciętą rękę jako dowód rzeczowy. Z drzwi naprzeciwko nadlatuje sam "autor" mordu



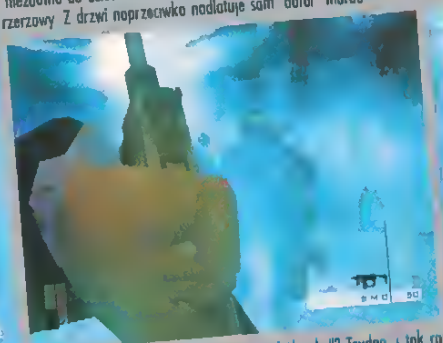
▲ A ten to chyba grał w MANHUNT? Ciekawe, czy czeka na pa czy panią? Dziurek się zachciewa? A jakiego kalibru? Już podsyłam całą serię

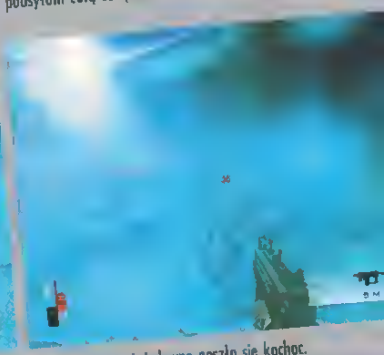


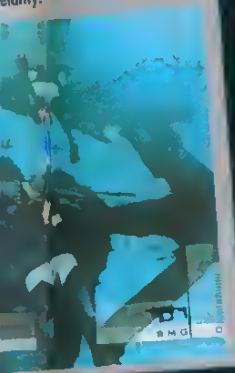
jest cel: ten misji najpierw dresury, którym coś się chyba nie uczcie są jak NIE należy grać elamy!



▲ Dyskoteka wykolejeńców. Wiecie, jaką przyjemność sprawia wyjście na środek i zagranie na automacie "w kółeczko"? Trudno, i tak rango Silent Assasin już dawno poszło się kochać.







Co za uroczy widok! Tak się kończą obne imprezy. A teraz spróbujmy tę ię ukończyć innym sposobem .

zlikwidowania. To jest to.

Myszaq: Zgadza się. Ciche przekradanie się w przebraniu koło klatek z dobermanami, gdy te nagle zaczynają ujadać (obcy zapach), alarmując strażników - to naprawdę klimatyczny motyw. Podobnie reagują konie w stajni. Ale od czego jest toksyna wlana do zbiornika rozprowadzającego im wodę? Swoją drogą, CONTRACTS to chyba najbardziej anty-końska gra w historii: w rzeźni zwierzęta wiszą wybebeszone na hakach, w angielskiej posiadłości można do nich bezkarnie strzelać. Ciekawe, co na to "zieloni"?

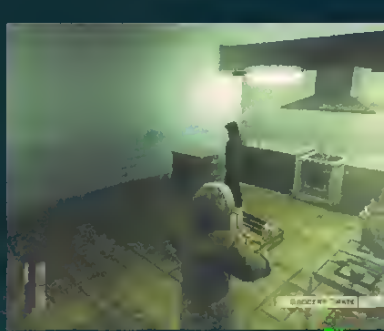
Ściera: 47 to nie cklwy Leon Zawodowiec - on posługuje się prostytutkami (odwrócenie uwagi), roznosi drągi (opium), zabija kobiety...

Myszaq: W końcu zawodowy bandzior z niego, prawda? Cel ma sprecyzowany twardo, ale środki do jego osiągnięcia dobierasz Ty. I w to można się potężnie wczuć. Planujesz sobie całą akcję, którędy przejdziesz, z potem na czole ciągniesz zwłoki (bo np. zaraz zza rogu wyjdzie żołnierz Triady), w stroju kelnera nerwowo przeciskasz się przez tłum tańczących ludzi, po celnej serii za snajperki zbiegasz schodami, zmieniasz klatki schodowe, by wyminąć widoczny na mapce, biegnący na górę oddział... To podnosi emocje, adrenalinę, rajcowność.

Ściera: Dobrze, że zdecydowano się wrzucić odświeżone (trochę za mało), rewelacyjne misje z pecetowego pierwowzoru, które stanowią do dziś przykład godny naśladowania (choć, prawdę mówiąc, wolałbym zobaczyć coś zupełnie nowego). To bardzo pomogło. Ja bym nawet zaryzykował stwierdzenie, że to kilka misji uratowało tę grę.

Myszaq: Fajnie uciekać z rumuńskiego szpitala dla psychicznie chorych, do którego kiedyś 47 (na PC) ostro się przebijał, znowu zobaczyć kompleksowy, bardzo sugestywnie oddany hotel w Budapeszcie, czy trafić na jatkę w chińskiej restauracji (teraz śmigasz tam nocą). Klimat zapewniony. Niby więc wporzo, ze połowę misji oparto na motywach z pierwszego HITMANa (do PC nie każdy konsolowy Gracz ma dostęp), ale z drugiej strony developer poszedł na łatwiznę - wziął gotowe obiekty, design lokacji itd. Że podciągnął grafę? Owszem, są lepsze tekstury, bardziej szczegółowe otoczenie, filtr rozmazujący dalszy plan, a na ten bliski wrzucający lekką poświatę, ale... Tu czasem za bardzo pachnie odtwórczością. Zresztą, w ogóle względem CONTRACTS mam mieszane uczucia. Chociażby odnośnie warstwy fabularnej. Bo misje tutaj nie łączą się ze sobą w jakikolwiek przyczynowo-skutkowy sposób. Ot, wpadasz w kompletnie oderwane scenariusze. Ranny 47 niemal wczołguje się do hotelowego pokoju, zwalając się na podłogę. Koło w tak krytycznym stanie doznaje halucynacji, patrząc na konkretne przedmioty przypomina sobie odległe wydarzenia. Widząc np. drzwi nawiedza go wspomnienie lotniczego hangaru, szum alkoholu wylewanego na ranę pcha jego umysł w stronę historii rozgrywającej się na bagiennych terenach (ów dźwięk przechodzi w odgłos wody płynącej tamtejszym kanałem burzowym), głosy z ulicy budzą skojarzenia z kryjówką w Rotterdamie itp. Przy każdym takim przebłysku Ty podejmujesz normalną rozgrywkę.. I z jednej strony żal, że nie wysilono się na spójny scenariusz, z drugiej taki system wizji ma unikalny, ciekawy klimat.

Ściera: Co do fabuły, to nie przywiązuję do niej zbytniej wagi i niekoniecznie misje muszą być logicznie połączone. Chłopaki z IO powinni za to postarać się o lepszą inteligencję postaci NPC. Kod odpowiedzialny za tę dziurkę został najprawdopodobniej przerzucony z SILENT ASSASiN, ba, chyba jego kawałek gdzieś "wessało w czeluściach windowsa"



Piła

HITMAN

ZNANE MIEJSCA "PO LATACH"



▲ Grafika na PC jest "łysa", to raz. Dwa, akcja dzieje się w ciągu dnia, no i knajpa jest parterowa



▲ Wymagana jest inna taktyka, z uwagi na architekturę obiektu (z zewnątrz wygląda cudnie, podświetlany lampionami)



▲ Hotel w ciągu dnia prezentował się lepiej na PC. Panorama kamienic nad rzeką budowała klimat.



▲ Hotel w nocy wygląda mało ciekawie. Na szczęście zmiany wewnątrz wyszły zdecydowanie na plus.

Ściera: A próbowałeś szybko kręcić lewym analogiem? Chłopek chodzi w kółko nie przebierając nogami - normalnie Hudini, hehe. Ale nie czepiajmy się wykonania. Wprawdzie muzyki tak wspaniałej jak ostatnio nie uświadczysz (podziękowano symfonicznym wstawkom) za to mocno dopalono grafikę. Tak jak pisałeś: są liczne Blury, efekty świetlne, ale też znacznie lepsze tekstury (i to w obu wersjach) odbicia np w kałużach krwi (co prawda podejrzane jest, że postać po wdepnięciu w taką nie pozostawia śladów, ale...). Trzeci HITMAN wygląda naprawdę dobrze, tyle że ów engine graficzny, jak się domyślam, nie radzi sobie z dużymi, otwartymi przestrzeniami. Albo inaczej: on najlepiej komponuje się z ciemną, rozmazaną w jakiś "artystyczno-atmosferyczny" sposób grafiką - stąd taki, a nie inny klimat gry. Wiesz, wszędzie ponuro, smutno, deszcz, mgła, zawieja..

Myszaq: Dzięki mrocznie jaszemu podejściu CONTRACTS wyróżnia się w serii, ma swój "znak rozpoznawczy". Przebłyski pamięci budują wkręcającą otoczkę, którą świetne uzupełniają takie zabiegi, jak owo rozmazanie grafy, czy "śmierć" Hitmana (blakną kolory, wszystko jeszcze bardziej się rozmywa, tempo wydarzeń ostro spada w dół - Ty nie giniesz, tylko coraz słabiej przypominasz sobie rozgrywaną akcję!). To wszystko ma Ci uświadomić, że buszujesz w zakamarkach mózgu 47... Stąd ten ostrzejszy, bardziej posępny charakter gry! On ma oddawać stan umysłu płatnego zabójcy po długoletnim funkcjonowaniu w branży. A motyw z duchem (nawiązania do "jedynki")? Wyrzuty sumienia, demony przeszłości? Hmmm... Co do muzy to owszem, pożegnano Orkiestrę Narodową z Budapesztu, ale Jesper Kyd nadal spisał się zawodowo. Jest nowocześnie (elektroniczne motywy), czasem orientalnie, ale też i różnorodnie (klimat kolejnych lokacji podkreślony). Do tego przeciwnicy krzyczą w swoich ojczystych językach, a państw odwiedzanych jest tu przecież kilka. Przy okazji - jeden z celów w Rotterdamie ma na nazwisko Teller. Normalnie aż mnie zamurowało (hint: redakcyjna stopka), ghe, ghe!

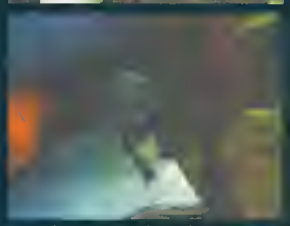
Ściera: Owszem, CONTRACTS ma swój odmienny charakter, ale ma też cechę całej serii - powtarzalność rozgrywki. Jego nie wystarczy "przejść", to jest gra należąca do grupy "repetitive" (jak to określają Amerykanie) - tytuł który można męczyć na wiele sposobów, doszukując się masy smaczków i dodatkowych rozwiązań, w tym przypadku ukrytych dróg przejścia i bardziej zaawansowanych rozstrzygnięć niektórych problemów. Po co? Choćby dla bonusów (nowa broń, szkoda że tylko palna) i samej satysfakcji.

Myszaq: I właśnie dlatego, pomimo wpadek, pewnej odtwórczości oraz za trzech mniej ciekawych leveli (a przy ogólnej puli 12 misji to wcale nie jest tak mało), HITMAN: CONTRACTS godny jest polecenia. Chociaż ja i tak będę go pamiętał jako grę, gdzie w zachlapanej ludzką krwią sali beztrosko zgarnąłem odrąbaną rękę i wsadziłem ją sobie "za pazuchę". A pod sufitem wisiało kilkadziesiąt "drzewek zapachowych", blokując odór zgnilizny. Normalnie film "Siedem" Davida Finchera...□

(jak mawia HIV, gdy zgubi jakiś tekst) Raz udaje Ci się przebrać w strój komandosa i to pod "czujnym" okiem grupy SWAT, innym razem jakiś leszcz zauważa, że dolewasz trucizny do zupy, albo lepiej - zauważa Cię przycupniętego w krzakach, podczas nocnej ulewy, z 50 metrów. Brawo. Na dzień dzisiejszy nie przystoi puszczać takich kwiatków w rozgrywce "Stealth". Przypadek kuriozalny, na początku mieli zabijam ochroniarza, a jego zwłoki topię w bajorku - po chwili wyskakuje komunikat: "ochrona znalazła zwłoki". Super. Tyle że ja przy nich cały czas stałem i nikogo z ochrony tu nie było

Myszaq: No cóż, nie ma co ściemniać - CONTRACTS to tylko gra, mocna umowność jest więc w nią wpisane. Jak kolesie czają, że 47 w pełnym stroju sado-maso (maska na twarzy included) to nie kolejny gość perwersyjnej imprezy, do dziś pozostaja dla mnie zagadką. Może po butach? Zresztą przykładów na brak realizmu można wyciągnąć znacznie więcej - choćby zwłoki zachowujące się jak worek kartofli ("gumowe" stawy)





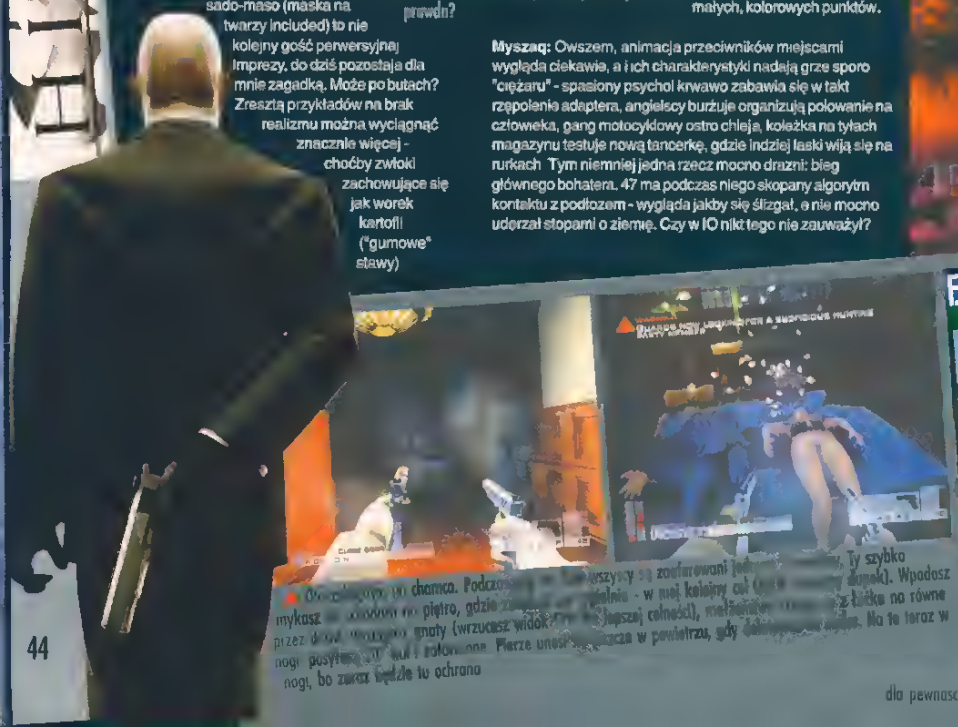
▲ Poduszką można ofiarę udusić. Ktoś mówił o tłumieniu nią strzału, ale czy to prawda?

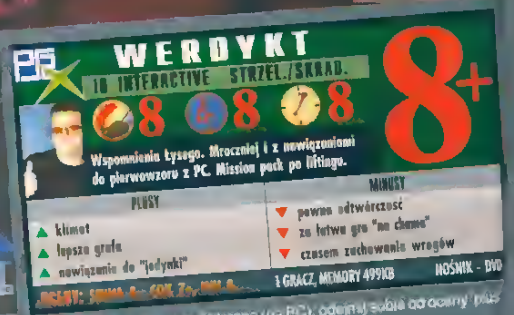
Efektowność albo trzymanie się sztywnych założeń - wybór należy do Ciebie. No i Gracze wybrali - wolą postacie latające na 20 metrów po solidnym strzale. Ale ja też bym tak wybrał.

Ściera: Szmaciana fizyka ciał mi nie przeszkadza. Nigdy nie zapomnę, jak w sam środek strzelaniny wbiegła kobieta (półnaga, należy dodać) - "przypadkiem" oberwała w głowę, co spowodowało że w powietrzu zrobiła salto i wywijając kończynami spadła na podłogę. Z wrażenia zapauzowałem grę. Na szczęście to tylko zabawa i niech taka na zawsze pozostanie - opisana milionami małych, kolorowych punktów.

Myszaq: Owszem, animacja przeciwników miejscami wygląda ciekawie, a i ich charakterystyki nadają grze sporo "ciężaru" - spasiony psychol krwawo zabawia się w takt rzępolenia adeptera, angielscy burżuje organizują polowanie na człowieka, gang motocyklowy ostro chleja, koleżka na tyłach magazynu testuje nową tancerkę, gdzie indziej laski wiją się na rurkach. Tym niemniej jedna rzecz mocno drażni: bieg głównego bohatera. 47 ma podczas niego skopany algorytm kontaktu z podłożem - wygląda jakby się ślizgał, a nie mocno uderzał stopami o ziemię. Czy w IO nikt tego nie zauważył?







Jeśli grałeś w pierwszego Hitmana (na PC), odejmij sobie od oceny plus

OPIS PRZEJŚCIA



Gra ani jest zbyt trudna i jej "zwykłe" przejście nie powinno stanowić większych problemów. Większość misji można ukończyć z lepszym czy gorszym skutkiem, wyłmując spluwy i "wystrzelniwując" sobie wyjście z danej lokacji. Jednak HITMAN CONTRACTS jest również grą dla ludzi myślących i lubiących [illegible] pokombinować, jak alternatywnie i fachowo zakończyć dany poziom - właśnie dla tej grupy osób przeznaczony jest ten opis. Poniższy tekst przedstawia [illegible] z kilku możliwych sposobów, w jaki można ukończyć każdą z 12 misji otrzymując rangę Silent Assasin (cichy zabójca), co dodatkowo premiowano jest unikalną bronią, którą można użyć przechodząc ponownie tę samą misję w "Current Game" (dostępne po ukończeniu gry). Pamiętaj - aby zdobyć rangę SA należy zabijać TYLKO osoby niezbędne do ukończenia misji! I oczywiście efekty Twojej pracy ani mogą zostać wykryte/zauważone.

Misja 1: Asylum Aftermath
Cele: Uciekniąć z sanatorium
Bonus: CZ 2000 Dani Pistols
Od miejsca startu podejdź do pobliskich zwłok i weź klucz, otwórz nim drzwi i wyjdź na zewnątrz korytarza, kierując się mapką - wprost do wrót (szary punkt), po drodze możesz wziąć zastrzyki usypiające (zaznaczone są pomarańczowym wykrzyknikiem na mapce) Weź kostium z izolatki nr 1. piętrze (również zaznaczony jest migającym "!", tak jak wszystkie istotne rzeczy do wzięcia) W stroju pacjenta, aby uniknąć rozpoznania, koniecznie schowaj broń Kieruj się po schodach na 2 piętro i odszukaj zamknięte pomieszczenie, które otworzysz wytrychem (opcja: Lock Pick) - w środku znajdziesz zwłoki jednego z członków oddziału antyterrorystycznego (przebierz się w jego kamizelkę) i wez klucz do samochodu z pokoju obok (mapka!) Teraz już tylko pozostaje wyjść na zewnątrz (z 1. piętra), wsiąść do samochodu i odjechać.

Misja 2: The Meat King's Party
Cele: Zabij Lawyer Andrei Pascus; Zabij "Meat King" Campbell Storrock, Uwolnij córkę bossa; Uciekniąć z rzeźni
Bonus: Micro Uzi Dual Submachine Guns
Przebierz się w strój rzeźnika i wyrzuć broń palną Kieruj się do wejścia do rzeźni. Strażnik przeszuka Cię i wpuści, jeśli nie znajdzie żadnej spluwy (idz do szatni (mapka - pierwszy "!") i przebierz się w strój kelnera. Teraz idź do baru (Uwaga! W barze może być tylko 1 kelner, więc poczekaj aż ten drugi sobie pójdzie), z lady weź fajkę (Opium Pipe) i wejdź do ukrytego pomieszczenia za zasłoną (czerwony punkt na mapie) W środku zapodaj kolesiowi fajkę i zaczekaj na strzał przytomność, weź od niego pistolet i VIP kartę. Strzel "opatonemu" w łeb i kieruj się na północną klatkę schodową. Wejdź po schodach i zgodnie z mapą kieruj się do punktu zainteresowania ("!"). Trafisz do małego ołtarzyka ofiarnego, niestety córka jest już martwa - wez jej ucięta rękę jako dowód zgona i wracaj szybko z powrotem na klatkę (jeśli chcesz zachować czyste konto, a napadnie Cię rzeźnik - uciekaj!), a z niej do strzeżonych drzwi na dach (dostęp mają tam tylko osoby z VIP kartą). Wyjdz na zewnątrz i wdrap się po drabinie na wyższą kondygnację. Idąc korytarzem skocz natrafisz na okno - otwórz je i zastrzel przez nie nieświadomego "grubasa". Wracaj dachem na ciężarówkę i zeskocz z niej na ziemię, skąd zmierzaj do EXIT.

Misja 3: Bjarkhov Bomb
Cele: Zabij Fabian Fuchs; Zabij Commander Bjarkhov; Wysadź łódź podwodną; Uciekniąć z rzeźni
Bonus: Silverballer Silenced Dual Pistols
Wyjdź z samolotu tylnym wyjściem i biegnij w prawo do wieży kontrolnej, zajdź na dół po drabinie i wejdź w pierwsze drzwi po lewej, zatrzymując strażnika oglądającego telewizję i przebierz się w jego strój Wróć z powrotem do samolotu, podnieś strzykawkę z żywnością i udaj się do jadłodajni Wejdź do kuchni i zapodaj do gościa obok skrzynek Weź środek przeczyszczający (Laxative) i wlej go do barszczu stojącego na kuchni. Teraz poczekaj w toalecie na kolesia, który skonsumuje zupę i za chwilę męczył się będzie na muszli klozetowej, zatrzymując go po cichu i przebierz się w jego kombinezon. Wyjdź z WC i udaj się na żwirowiczem Wejdź na wagonik i uruchom silnik. Po zatrzymaniu pociągu udaj się na lewo i wejdź do okrętu. Kieruj się na górny pokład - podczas kontroli oficera Cię broń. Idź dalej i wejdź w pierwsze drzwi po prawej, ucisknij się z kapitanem i zdrowiej po, gdy będzie nalewał wódkę (w skrzyni leży AK47, i na stole pistolet z tłumikiem oraz klucz). Wybiegnij na zewnątrz i naprzeciwko "śruby" od drugiej łodzi podwodnej wejdź do środka bocznego W pierwszej wnęce po prawej znajdziesz strój anty-radiacyjny, dzięki któremu będziesz mógł wejść do wnętrza łodzi podwodnej i zabrać 3 bomby Włącz mapę i podstaw bomby w zaznaczonych punktach przy łodzi, a następnie bierz nogi za pas i wracaj do wagonu, gdzie dokonasz detonacji. Aby zakończyć misję należy udać się na jej sam początek (wnętrze samolotu).

Misja 4: Beldingford Manor
Cele: Zabij Lord Winston Beldingford; Zabij Alistaur Beldingford; Uratuj Giles Northcott; Uciekniąć z rezydencji
Bonus: Magnum 500 Dual Pistols
Obróć się od pontonu i biegnij na tyły stojni (niebieski "pionu" na mapie). Wejdź do środka i popatrz przez dziurkę od klucza czy przypadkiem ktoś nie patroluje korytarza. Gdy jest pusto - wchodźisz dalej, z pomieszczenia (drzwi po lewej) zabierasz środek dwustabójczy, wracasz na tyły stajni i wiewasz trucizną do zbiornika z pompą (zielona oscz). Teraz wyjdź na zewnątrz i wyłącz zasilanie [illegible] W szybkim tempie obejdź stajnię z lewej strony i wejdź od frontu do środka. Kiedy się do pomieszczenia, gdzie kolesia oglądali TV (znajdziesz tam klucz) Teraz z pomocą mapy zlokalizuj więzienia w stajni (ostatni boks) i uwolnij go z pomocą znalezionego klucza. Wróć do głównego korytarza stajni i wejdź po drabinie na strych. Załatw rezydującego tam snajpera i przebierz się w jego strój (możesz za pomocą snajperki spróbować załatwić z lewego nkna lorda Beldingford). Zejdź z powrotem na dół, wyjdź na zewnątrz i podążaj prawą alejką w stronę głównej rezydencji. Tuż przy wucie zabierz kanister i kieruj się do bocznego wejścia do środka rezydencji. Skorzystaj z pierwszych drzwi - po lewej wyłącz bojler Wróć na zewnątrz, wejdz po drabinie na balkon, a następnie przez otwarte okna do środka rezydencji. Z szafki zabierz truciznę i wejdź do łazienki (drzwi na wprost) Za lustrem jest ukryte przejście, którym dotrzesz do sypialni, gdzie śpi jeden z Twoich celów. Są 2 sposoby unieszkodliwienia lorda (zanim tego dokonasz, porzuć chwilowo kanister):
- udusić po poduszką (trzeba się zakraść od tyłu)
- odczekać chwilę aż staruszek pójdzie za potrzebą do WC i wówczas do szklanki z mlekiem (na szafce) dolać truciznę

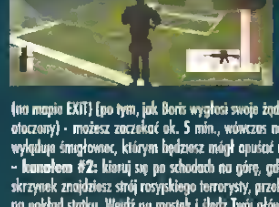
Gdy dokonasz egzekucji wróć po kanister i wejdź do sąsiedniego pokoju, po prawej stronie obok kominka otwórz ukryte drzwi. Dalej po drabinie na górę i w następnej lokacji wrzuć kanister do uchylonych drzwiczek od kominka Istnieje również alternatywny sposób zlikwidowania synalka (pomijam oczywiste prostacką rzez z gunami na wierzchu): należy zatruć w piwnicy beczułkę whiskey i w stroju kelnera zanieść Alistanowi kieliszek tegoż trunku Bez względu na wykonany "wyrok", aby zakończyć misję należy się udać z powrotem na sam początek misji (pontan).

Misja 5: Kendezvous in Rotterdam
Cele: Zabij Klaus Teller; Zabij Rutgert Van Leuven; Przechwyć fotografie; Uciekniąć z miejsca akcji
Bonus: Sawed-Off Shotgun Dual



Wyjdź z budynku klatką schodową na zewnątrz. Obejdź w prawo cały ośrodek, na końca uliczki pod latarnią napatkasz przystojniaka w "melonika" - patraktuj po za strzykawki. Weź jego ubranie i pieniądze, a następnie porzuć arsenał broni palnej i kieruj się do bramy głównej (klub motocyklistów) Gdy strażnik Cię obszuka i przepuści, wejdź do środka budynku po lewej i poszukaj baru Znajdaj z barmanem - zaprowadzi Cię do szefa. Po krótkiej rozmowie "boss" podejdzie do sejfu i zacznie po otwierać (teraz masz szansę, aby po od tyłu zadusić drutem) - wez wszystko co masz przy sobie i otwórz sejf W środku znajdziesz poszukiwane zdjęcia. Teraz udaj się schodami w dół do pwnicy (staroj się omijać strażników) i na strzelnicą w pokoju na prawo przebierz się w ciuchy martwego kolesia. Czas dokonać egzekucji na ostatnim celu - udaj się do pomieszczenia oznaczonego niebieską "błyskawicą" na mapie. Włącz prąd i bierz nogi za pas. Udaj się nn sam początek poziomu (kieruj się mapą do EXIT)

Misja 6 Deadly Cargo
Cele: Zabij Boris Ivanovich Deruzhka; Uciekniąć z miejsca akcji
Bonus: M4 Carbine Silenced Assault Rifle
Udaj się do nocnego klubu "Dirty Rubbis" i na tyłach zagadaj z wolną prostytutką, aby zajęła się mężczyzną stojącym przy niebieskim samochodzie Wyjdź na zewnątrz i zaczekaj aż kobieta "odwróci" uwagę mężczyzny. Wtedy podłóż "pluskwę" pod samochód - kierując się w stronę portu, wyłącz po drodze radajnik telewizyjny (niebieski "pionu" na mapie) Wzbudzi to zainteresowanie strażnika i będziesz mógł przejść niezauważony przez bramę. Biegnij bokiem aż do budki robotniczej na końcu drogi (uważaj na patrolujących gliniarzy). Wewnątrz budki przekierz się w strój robotnika, weź skrzynkę narzędziową i wyrzuć broń palną. Na kolejnej bramie kontrolnej przed statkiem - zaczekaj aż strażnicy Cię obszukają. Teraz włącz mapę i idź w stronę wejścia do kanałów Gdy zejdziesz po drabinie pod ziemię, masz wybór jak zakończyć misję, wychodząc:
- **kanałem #1** (od lewej): po wyjściu na górę wejdź po schodach na piętro, a następnie unieszkodliw członka SWAT, przebierz się w jego strój i weź jego karabin. Zejdz na dół do pozostałych kolegów z oddziału i zaczekaj na rozkaz ataku, a następnie całą grupą zaatakuj statek. Na pokładzie wbiegnij na mostek i załatw szefa, weź jego detonator (bez niego podziurawią Cię jak ser szwajcarski) i udaj się do wyjścia z etapu (na mapie EXIT) (po tym, jak Boris wygłosi swoje żądania (gdy zostanie otoczony) - możesz zaczekać ok. 5 min., wówczas na dziobie statku wyląduje śmigłowiec, którym będziesz mógł opuścić misję!)



- **kanałem #2:** kieruj się po schodach na górę, gdzie na jednej ze skrzynek znajdziesz strój rosyjskiego terrorysty, przebierz się i wbiegnij na pokład statku. Wejdź na mostek i śledź Twój główny cel (poznasz po za dość specyficznej, czerwonej bluzie bez rękawów), a gdy wejdzie do jednej z kajut zaatakuj po od tyłu drutem Teraz nieopostrzeżenie opuść pokład statku kierując się do wyjścia (w międzyczasie w hangarze, obok budki strażniczej, musisz wskoczyć w mundur oficera policji, aby bezproblemowo opuścić port).
- **kanałem #3:** ukrywając się, dotrzyj po drabinie na dach. Po cichu zajdź snajpera od tyłu i uśpij go zastrzykiem. Przebierz się w jego strój i weź karabin snajperski. Zajmij dogodną pozycję do oddania strzału i zdejmij śmiertelonośnym strzałem rezydującego na pokładzie statku bossa.

Misja 7 Traditions of the Trade
Cele: Zabij Franz Fuchs, Zabij Fritz Fuchs; Przechwyć chemiczną bombę; Uciekniąć z bombą
Bonus: SG220 .5 Dual Pistols
Weź z ziemi kartę ID i notatkę od Diany, a następnie udaj się do hotelu. Przed wejściem odbiorą Ci broń Teraz wejdź na 1 piętro i w małym pomieszczeniu gospodarczym (naprzeczwko pokoju #201) przebierz się w strój boya hotelowego (w pokoju 209 lub 210 jeden z porządkowych zostawi w drzwiach "Master Key" - jeśli nie chcesz się męczyć wytrychem za wszystkimi zamkniętymi drzwiami w hotelu, warto go zakraść). Otworz pokój #203, wyjdź na balkon i przeskocz na sąsiedni. Zaczekaj tam aż strażnik wyjdzie na balkon i wtedy z zaskoczenia zneplikuj ma zastrzyk. Wejdź do pokoju, a następnie do łazienki, gdzie od tyłu zaduś starca myjącego się pod prysznicem Weź dużą walizkę na bombę i wracaj z powrotem przez nkno - do sąsiedniego pokoju (gdzie zostawisz na razie walizkę). Zejdź na sam dół i udaj się na basen, zaczekaj aż pojawi się Twój drugi cel. Gdy skończy pływać, pójdź za nim aż wejdzie do sauny, wewczas odkręć zawór pary wodnej (istnieje również alternatywne rozwiązanie. gdy pan Fuchs przebywa w barze, należy zatruć whiskey). Wróć po walizkę i uderz na 3. piętro, kieruj się do drzwi (z zieloną lampą) prowadzących na dach Skradając się na dachu prześlizgnij się przez okno, uważając na ochroniarzy zakradnij się do gabinetu stomatologicznego Tez obok znajduje się pokój z rentgenem, a w nim bomba - wsadź ją do walizki i opuść z nią hotel (wyjście zaznaczone na mapie)

Misja 8 Slaying a Dragon
Cele: Zabij negocjatora Red Dragon; Negocjator Blue Lotus musi przeżyć; Uciekniąć z miejsca zdarzenia
Bonus: MP5 Silenced Submachine Gun
Włącz mapę i kieruj się w stronę drabiny (południowa część miasta) Strażnika patrolującego okolice zatatw od tyłu strzykawką, przebierz się w jego ciuchy, a następnie ciało wrzuć do pobliskiego kanału. Wejdź na szczyt drabiny i wyjmij snajperkę z walizy Teraz celuj przez wnękę od żółtego bannera reklamowego Musisz zdjąć kolesiu w czerwonym kimonie (stoi przy chatce w parku). Po robocie wyrzuć snajperkę, przebierz się w swoje ciuchy i kieruj do wyjścia (zazn na mapie) Są 2 alternatywne "egzekucje" można podłażyć trutkę da herbatki sączonej przez czerwonego bossa lub podłożyć bombę w jego samochodzie.

Misja 9 The Wangfu incident
Cele: Zabij negocjatora Blue Lotus; Zabij 6 członków klanu Blue Lotus; Uciekniąć z miejsca zdarzenia
Bonus. AK 74 Silnnced Assault Rifle
Kierując się mapą biegnij w stronę drabiny. Wejdź nią na 2. piętro restauracji, skradając się przed strażnikiem otwórz pierwsze drzwi po prawej W środku przebierz się, weź bombę i detonator z sejfu Ponownie włącz mapę i idz w stronę zaznaczonego wejścia do kanału, gdzie szefer załatwia swoją potrzebę, przyczaj się i patraktuj po znienacka strzykawką Przebierz się w jego ciuchy, a ciało wrzuć do pobliskiego kanału. Wejdź da limuzyny i podłóż bombę. Wróć i przebierz się ponownie w strój członka triady Wyjdz ponownie po drabinie na 2. piętro, wez z pokoju z sejfem snajperkę i kieruj się do głównego holu restauracji (musisz być piętro wyżej nod "!" na mapie) Ustaw się naprzeciw pokoju, gdzie znajduje się 2 "meliweskich" Wyczekaj odpowiedni moment, gdy nie będzie w pobliżu żadnego strażnika, wycelnij snajperką i zdejmij obu cele. W międzyczasie otrzymasz komunikat "Target Escaping" - włącz mapkę i obserwuj przemieszczający się samochód - liczy się odpowiedni "timing", gdy auto dojedzie do 2 czerwonych punktów zdetonuj bombę. Aby zakończyć misję, wdaj się do EXIT.

Misja 10: The Seafood Massacre
Cele. Zabij negocjatora Red Dragon i wrzuć jego zwłoki do kanału; Zabij negocjatora Blue Lotus; Zabij szefa policji; Uciekniąć z miejsca akcji
Bonus. GK 17 Dual Pistols Mission
Biegnij w kierunku północnego zajścia do ścieków, zaczekaj na przyjdzie kolesi w czerwonym kimonie. Zaduś dalikwenta garotą, zabierz wszystko co ma przy sobie, przebierz się w jego ciuchy, a ciało wrzuć do pobliskiego kanału. Wdrap się na rusztowanie w południowej części mapy Wyjmij snajperkę, wyceluj w okno restauracji w środkowej części mapki i zdejmij dwoma celnym strzałano komendanta mraz jego gościa. Zostaw snajperkę i wejdz do restauracji frontowym wejściem. Na drugim piętrze postaw amulet - na stoliku obok zwłok Tradycyjnie, aby zakończyć misję - udaj się do EXIT na mapie. (...) Mozesz inaczej załatwać kolesiów: zejdź do piwnicy pod restaurację, wyłącz gaz i uśpij zwabionego szefa kuchni. Przebierz się w strój kucharza, zatruj drinki i wyłóż je na ladę w kuchni.

Misja 11 Lee Hong Assassination
Cele. Zabij lidera triady; Zdobądź figurkę z nefrytu; Uciekniąć z miejsca akcji
Bonus: Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns
Wejdz do restauracji głównym wejściem Udaj się na lewo - do baru Zagadaj z barmanem, zaczekaj aż pójdzie i wez z lady "Luxativo". Zejdź do piwnicy (płd -wsch. część budynku). W prabó przebierz się w strój kucharza Idź dalej piwnicą aż do znaku "!" (mapa), wewnątrz lacha uwalnij więźnia, a na w zamian zdradzi Ci lokalizację sejfu z figurką (położenie przedmiotu jest tasowe - "lee hong office mansion", "brothel", "restaurant basement"... i zostanie zaznaczone "!" na mapie) Wróć na 1 piętro i udaj się do kuchni, wlej środek przeczyszczający do zupy i zanieś ją do "kulisiaj" sali ("!"). Ochroniarz-sumito skosztuje posiłek i momentalnie pobiegnie do WC, a Ty w tym czasie zakradnij się do siedzącego Lee Hongo i zaduś po drutem od tyłu (Lee ma przy sobie również kombinację do sejfu) Na koniec kieruj się do sejfu, zabierz figurkę i udaj się na zewnątrz do wyjścia (EXIT).

Misja 12 Hunter And Honted
Cele: Zabij inspektora Albert Fourmer; Uciekniąć karetką
Bonus PGM Silnnced Sniper Rifle
Wybiegnij drzwiami po lewej, a następnie w korytarzu po prawej wejdź w drzwi po lewej Teraz wyskocz przez balkon na dach i przejdź do sąsiedniego balkona (prostopadle do poprzedniego) Wskocz do pokoju, wyjdź na korytarz i wyłącz światło Wróć z powrotem do pokoju i włącz mapę. Jak tylko minie Cię 2 członków SWAT, wybiegnij na korytarz i zejdź po schodach po lewej. Piętro niżej, w połowie korytarza zaatakuj strzykawką stojącego tyłem policjanta, przebierz się, a ciało ukryj za łóżkiem w pokoju obok (wez też strzykawkę). Wyjdz na zewnątrz, w płd -wsch części mapy patrolują kierowcę ambulansu dawką "Syrnie" (weź kluczyki). Czas na ostatni w grze "czerwony punkt" na mapie. Musisz odwrócić uwagę 2 strażników stojących tuż za Albertem Obiegnij obu kolesiów, stań na wprost inspektora i zakradnij się od tyłu z garotą Aby zakończyć grę - odjedź karetką (północny EXIT).

UWAGA: W 9 misji jest do zdobycia karta magnatyczna (na biurku, 2. piętro "Mansion") Jest ona niezbędna do odkrycia sekretnych bram. Po zebraniu karty trzeba przejść całą grę i ponowanio włączyć 1. misje. Karte otwiera zamknięte dotąd drzwi, a za nimi są 2 nowe rodzaje broni - minigun i dwa złote Desert Eagles. [M@jk]

Pila

Misja w Polsce

Zapada zmrok. Leniwie, choć, jak to ma w zwyczaju, konsekwentnie. Nastrojowo pozłacany ostatnimi promieniami zachodzącego słońca. Stary budynek w jakimś mieście. A w nim ciemny, zadymiony gęstym, eterycznym dymem pokój. Wygląda bardziej jak zacna i wypróbowana melina, niż jak siedziba największych herosów współczesnej konsolowej rozrywki. A jednak. Na starym, nadgryzionym zębem czasu i miejscowych moli fotelu w kwiatki spoczywa Snejk, ubrany w kombinezon - również w kwiatki (kamuflaż). Tuż u jego stóp zalega "zmęczony" wczorajszymi wyczynami, śpiący Sam Fishman, alias "trójoki". Ostatni z dzielnej drużyny pierścienia, Bond, James Bond stoi w szafie na wieszaku... żeby się garnitur nie pomiął, ma się rozumieć. Przez jej uchylone drzwi do gniazdka w ścianie biegnie pęk kabli - Bond ładuje akumulatory: laptopa, komórki, Q-Spiderów, zdalnie sterowanego samochodzika i Network Tap'a.

Wtem, przerywając idyllę, przez okno, tłukąc przy tym czamą od brudu szybę, wpadła do pokoju gęś. Taka całkiem zwykła wiejska gęś. Nie żeby było, że jakaś genetycznie modyfikowana. Dziwne jest jednak jest to, w co "wyposażone" zostało stworzenie. Ptak miał zamocowany na grzbiecie oldskulowy magnetofon szpulowy. Dwa razy większy od samego intruza.

- What da fuck?! - odparł całkiem spokojnie Snejk, sięgając po czterdziestego ósmego papierosa.

- Sam, czy ty widzisz to, co ja widzę?! - zapytał.

Fisman z założonymi okularami na głowie zmarszczył czoło.



- Snake, podgrzałeś kurczaka?

- To gęś, zresztą zdejmij już te binokle, przecież z misji wróciłeś tydzień temu. Panowie, nie wiem jak wy, ale ja zamierzam zjeść ją na surowo, a ze łba zrobię sobie wojskowy czepek do nurkowania!

- Zgupłeś, przesłuchajmy jaj Pewnie co nieco wie.

Sam chwycił ptaka za szyję i przytknął jego dziób do wentylatora.

- Gadaj, cóżeś za jedna? Kto cię przysłał?! Kto zamordował Kennediego? Podaj kody odpalenia...

W tym momencie Bond wyskoczył z szafy i gdy już chciał prześwietlić gęś ręcznym ultrasonografem, potknął się o zwój kabli i runął jak długi na dywan, uruchamiając przypadkowo magnetofon przyczepiony do zwierzaka. Kobiecy głos zapisany na taśmie oznajmił:

- Witam Aniołki! Czeka was kolejne cholernie niebezpieczne zadanie. Na zadupiu wszechświata, gdzie diabeł tkwi w szczegółach, czyli w Polsce, niejaki Dr Stchersky, wraz z demonicznym, zdrowo popieprzonym pomocnikiem o pseudonimie "Siwa", planuje podbój konsolowego rynku prasowego. A tego nie chcemy, prawda? Wyeliminowaći Good luck boysi BiP! Ta wiadomość ulegnie biodegradacji w ciągu najbliższych 5 milionów lat. BiPi

- Charli ogłupia do reszty. A gdyby to bydię zesrało mi się na GARNITUR? - przeanalizował pospiesznie Bond wyłaniając się z szafy. I szybko dorzucił - To co? Tak jak zwykle. Kto pierwszy wykona zadanie, ten dostaje najlepsze tekstury?!

Narrator: Tu należy nieco wyjaśnić. Jak powszechnie wiadomo, tekstury to wyjątkowo gorąco pożądany przez wirtualne postaci skarb. Każdy porządny obywatel cyfrowego świata codziennie modli się do Wielkiego Dewelopera, aby w następnym życiu został reinkarnowanym w wyższej rozdzielczości. Biada niewiernym, których czeka los płaskiej bitmapy w sequelu, biada... Nie dziwi więc entuzjazm chłopaków

-Teksturki? - Bond wychylił niepewnie głowę z szafy.

-TEKSTURY!!! - podskoczył z fotela Snejk - Z drogi, dzisiaj muszę wygrać Poligonów mam już dosyć . . .

W jednej chwili wszyscy trzej wypadli z pomieszczenia jak szaleni, nie żałując sobie łokci pod żebra i starczystych kopnieków w różne wrażliwe części ciała. Zęby gryzły kości. Kości wybijały zęby. Jak burza dotarli do wyjścia z budynku, niszcząc wszystko po drodze.





Na zewnątrz Snejk nerwowo rozejrzał się, po czym z błyskiem w oku wskoczył na nic niepodejrzewającego psa ze swojego zaprzęgu i już po chwili pozostał po nim tylko ostry zapach zmęczenia. Bond, wstrząśnięty widokiem wielkiego chłopa na wychudzonym kundlu, poczuł się nieco zmieszany desperackim krokiem kolegi. Niespiesznie, jak na flegmatyka - Anglika przystało, wsiadł do swojego sportowego Poloneza. „Depnął" w gaz i... Chyba padł mu akumulator, bo z samochodu doszły odgłosy zdechłego rozrusznika.

- Kiedy w końcu dostanę talon na akumulator, taki jak w Aston Martinie lub Porsche?!

Wyszedł spokojnie z samochodu, zaszedł go od tyłu i pchał z górki... niestety, trochę za mocno, bo wóz szybko rozpędził się na tyle solidnie, żeby Bond nie zdołał doń wsiąść. Agent stanął na środku ulicy i z pretensją zawołał

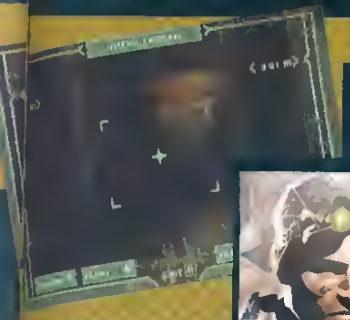
- Proszę się natychmiast zatrzymać...

- W imieniu królowej! - szybko dodał.

Po chwili jednak zrozumiał swój błąd i odtąd już słychać było



na celowniku



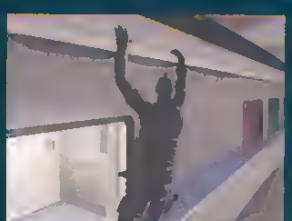
	Splinter Cell:PT	MGS: Twin Snakes	007 Everything or nothing	Hitman: Contracts
charakter rozgrywki	Dużo wyczekiwania, szybkie akcje precyzyjne i oszczędne prowadzenie ognia... Po prostu profesjonalizm zabijania... **Ocena 9**	Konwersacje jek na kółku dyskusyjnym (codec), do tego filmowo rozplanowane akcje, mesa przemykania ze plecami wrogów i kilka sekcji mocno strzelanych **Ocena 8**	Im więcej eksplozji, tym lepiej Efekciarskie zagrywki, ogień do wyczerpania magazynków. Minimalna domieszka skradania. **Ocena 8**	Po cichu, albo ne chama - ostro i bez pieszczenie się Solidne zabawa ze zmianą przebrań, wymyślaniem rodzajów morderstw i ukryweniem zwłok. **Ocena 8**
swoboda działania	Tylko w zakresie przejście kilku konkretnych lokacji/sposobu wyeliminowenia wrogów. Duża ilniowość Szkoda, bo tryb multiplayer pozwala ne wybór różnych ścieżek **Ocena 3**	Głównie w kwestii kwania strażników - zwisenie ne rękach i widok FPP trochę odświeżyły rozgrywkę Dalej jednek jedziesz "po sznurku wydarzeń" Różne zekończenia **Ocena 4**	Punkt po punkcie radiizujesz scenariusz Czy zaliczysz ukryte odnd-momenty to już Twój wybór Część lokacji pozwala tez na pewną dowolność. **Ocena 4**	W obrębie przedstawionego świata dziełasz tak jak pozwale Ci arsenał i otoczenie Jatka przekradanie, wyszukiwania ukrytych miejsc snajperka - wybieraj! **Ocena 8**
design leveli	Względny realizm przywiązanie do szczegółów, niezwykle klimatyczne bardzo odmienne miejscówki (za mało "rozwidleń") Cała Indonezja (morze drewniana osada, dzungla) rozwala. **Ocena 9**	Ciekawe, przemyślane scenene, choć jak na dzisiejsze standerdy lekko okrojone w kwestii detali i róznorodności Ale w końcu to Alaska **Ocena 8**	Efekciarstwo w pozytywnym tego słowa znaczeniu Ostro zróżnicowene sekcje Od Egiptu, Nowego Orleanu, aż po Moskwę Dużo skryptowanych wydarzeń **Ocena 8**	Solidna zmiana co każdą misję Levele tworzące małe kompleksy, rozciągające się od terenów otwertych, po wnętrza budynków od ekskluzywnych posiadłości, po obdrapane baraki **Ocena 8**
klimat	Poruszej się pod osłoną cieni, zebijaj bezszelestnie i zdecydowanie, patrz i analizuj (tryby wizyjne) Ty się nie chowasz, Ty zateczasz morderczy krąg wokół wrogów **Ocena 10**	Rozpoczniesz z chłodnym profesjonalizmem a skończysz angazując się w emocjonalne związki (i to ne tylko z ludźmi stojącymi po Twojej stronie) Epicka, mocno łabularyzowena przygode **Ocena 9**	Lśniące fury, piękne laseczki, luźne komentarze newet przy największym zagrożeniu, błaznowanie w bazie Film akcji z gatunku "zabili go, on walną drinke, załczył spódniczki i uciekł" **Ocena 8**	Duzo ostrzej, brutelniej niz w poprzednich częściach. Wątek wspomnień nadeje rozgrywce unikalny charekter Chłodne egzekucje w maksymalnia różnym stylu **Ocena 8**
narzędzia zbrodni	Pistolet z tłumikiem, wielofunkcyjny karabinek SC-20K wypluwający mini-kamery ładunki ostre elektryczne, gazowe Do tego świetnie przedstawiony wytrych, kabel optyczny, linka z hakiem urządzenie zakłócające kamery przemysłowe, elementy otoczenia rzucane jako wabiki (np puszki) Noktowizor i filtr termiczny to mistrzostwo świete **Ocena 9**	Pistolet z tłumikiem, pociski usypiające, karabin, snajperka, wyrzutnie rakiet ładunku wybuchowa, miny Do tego pudło kamuflujące gazeta-wabik granety zwykłe, dymne zakłócające pracę kamer Kozacki kamuflaz a'la Predaator jako bonus Noktowizor i gogle termiczne opracowane na poziomie. **Ocena 9**	Pistolet z tłumikiem pociski usypiające, wszelkiego rodzaju broń palne, przedmioty codziennego użytku (np butelka) granaty zwykłe, oślepiające i elektrostatyczne Do tego kilka rodzajów samochodów, helikopter, motocykl, czołg, zdalnie sterowene autka i pająki-roboty Mega efektowne linka z hakiem Kamuflaz symulujący niewidzialność, gogle termiczne i filtr wizyjny Bond-zmysłu prezentują się zawodowo **Ocena 10**	Obowiązkowy w tej grupie pistolet z tłumikiem zestrzyk usypiający szeroki wechlarz broni palnej (w tym podwojnie trzymanej) + sprzęty AGD (np łopata, rzeźnicki hek) Garotte do duszenia trucizna środki przeczyszczające bomba do zdetonowania. Kamuflaz w postaci różnych ubrań, także z zabitych kolezków Filtr nocny i termiczny zrealizowany solidnie, choć bez rewelacji **Ocena 9**
akcje, o których nie zapomnisz	Widok ne morze nocą, bieg po pędzącym pociągu, przekradnie się przez wysoką ugniejącą się pod naporem ciała trawę i wyszukiwanie ukrytych w niej pułapek **Ocena 9**	Kiedy rozpoczniesz pojedynek z Psycho Mantis, wymienisz ogień ze Sniper Wolf dotrzesz do samego Metal Gear Rex'a. Dynamicznie zmontowane filmiki na nowo podnoszą emocje **Ocena 9**	Rejd motocyklem pod prąd na autostradzie lot w dół urwiska, bieganie po pionowych ścianach przy pomocy linki i jednoczesny ostrzał do zjeżdżających obok żołnierzy **Ocena 8**	Ciche eliminacja strażników w tenczącym odurzonym oparami tłumie Zgarmienie odrąbanej tasakiem ręki w zalanym krwią pokoju Przekradanie się przez ekskluzywną, wiktonańską posiadłość **Ocena 8**
brakuje...	Kilku dróg do zaliczenie misji zaawansowanego systemu walki wręcz, sekcji innych niz chodzone (np nurkowanie lot na spadochronie) **Ocena -3**	Otwartych, zróżnicowenych dających większą swobodę działań terenow Większej ilosci detali w otoczeniu, dynamicznego systemu cieni Dłuższych sekcji czystego grania **Ocene -5**	Zaawansowanych ciekawszych misji skredanych powazniejszego, cięższego gatunkowo scenenusza. Alternatywnych rozwiązań misji **Ocena -4**	Mniejszego bazowania ne starych dokonaniach Większego nacisku na styl cichej wyrafinowanej eliminacji (a nie tanlej jatki) Możliwości czajenia się w cieniu, rzucenia wabikow, wystrzeliwanie linki z hakiem, zastanlana się przeciwnikami Sakcji innych niż chodzone **Ocena -6**
Suma pkt.	46	42	43	43

tyiko stukot podeszew jego nowych lakierek, z czasem coraz cichszy, coraz cichszy... Samochód znikał w ezerudze, natomiast Bond był jeszcze widoczny - wciąż biegł. Po chwili gdzieś w oddali wprawne ucho usłyszaloby skowyt rozjeżdzanego psa, a po pewnym czasie strzały.

Bez zadnej perspektywy traneportu Fishman stał teraz przed budynkiem i rzucał nerwowo puszkami. Ze swojej komórki Unitry (aparat Sony ukradł mu „kark") wysłał ems-a ne numer 7117 w celu zorientowanie się, jaki jest najbliższy pociąg do Catofitch.

Niespełna godzinę później już jechał, *co* prawda bez biletu i za oknem, ale przynajmniej do celu. Starsza pani, która dostrzegła go przez szybę, ne początku się przestraszyła, ale gdy zobaczyła brudną, ciosaną twarz „przybłędy", który dodatkowo pokazał jej, jak zgrabnie potrafi zawisnąć głową w dół, zrobić szpagat między wagonami, zlitowała się - otworzyła okno i dała mu 5zł i kanapkę.





Tymczasem...

47 ocknął się po kilku godzinach. Wstał i otrzepał przebranie listonosza.

W uszach dudniły mu słowa przekazu z taśmy... nic poza tym. Pamiętał jeszcze, że zbliżał się do celu i nagle... jak nie łupnia go co w łeb.

- Celkiem przyzwoite zlecenie - skomentował, po czym postukał się pelcem w wielkiego guza na łysej głowie.

- Stcheraky... Gdzieś już słyszałem to nazwisko.

- No tak! Pamiętam. Tydzień temu gość wynajął mnie do usuwania co bardziej natrętnych czytelników nawiedzających jego redakcję i forum PE (ostatnio miał zlecenie na cymerman'a)

- A to niedaleko jest! Zaraz za rogiem, a ci idioci pognali kij wie gdzie - mówiąc to, szybkim ruchem odbezpieczył pistolet schowany w skarpecie, odwrócił się ne pięcie i już po chwili znalazł się przed skromniutką kamieniczką. Wchodząc do środka, kątem oka dostrzegł jeszcze tabliczkę z nazwą ulicy. Sokolska 65...

Jako narrator nadmienię jeszcze, że to samo wprawne ucho, wymienione wcześniej w tekście, usłyszałoby jeszcze głuche krzyki, przeplatane cichymi odgłosami wystrzałów, dobywające się z wnętrza budynku. [hooligan & co]

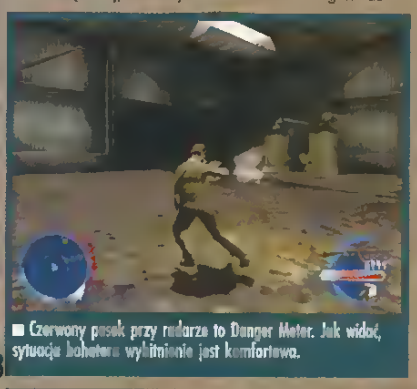




Syphon Filter

THE OMEGA STRAIN

Zalewasz
No wlasnie nie Full powazka Zaskoczenie bylo spore SYPHON FILTER bez Gabe'a Logana? Tego samego Logena, ktory bohaterzył w trzech poprzednich częściach wydanych na PSX'a?
- Zabiles mi klina Ale opowiadaj lepiej co porabiasz
- Jestem agentem w IPCA, orgenizacji antyterrorystycznej kierowanej przez Gabe'a Nalezą do niej również Lian Xing i Teresa Lipen, wiesz - znane twarze Ale misje wykonuję je
Agent odgarnął grzywkę Nazywał się Kosowsky choc równie dobrze mógł nie mieć grzywki i nazywać się Donald Rumsfeld Helga SiegHeil czy C**jD**aK***aC**a Choć moze to ostatnie nie za duzo liter Szeroki w barach choc wąski też mógłby być Ba mógłby tez być kobietą Ciemne okulary lekki zarost, podmalowene na czarno oczy i wąske koszulka w moro Gdy wykone jeszcze kilka misji będzie mógł zmienić ciuszki lub machnąć sobie jakis tatuaz
- Jak się to wszystko zaczęło? Za siedmioma górami za siedmioma lasami
- E tam, nie chrzan Ot, standerdowy trening Zapoznanie z poszczególnymi spluwami obczajenie metody uzywania granatów (sympatyczna sprawa regulacji paraboli rzutu) i takie tam O i noszenie ciet! Napaliłem się, bo kto by nie chciał pomacać nieboszczyka? Niestety mozliwe to jest tylko w kilku, zaplanowanych przez programistów, miejscach
- To bieda co?
- Spoksik, nie narzekam Wprawdzie dla mnie to pierwszy raz, ale dla tych przed konsolami to nie pierwszyzna Mechanizmy nie zmienity się zbytnio - lockowanie na celu z "R1", przejście do FPP z "L1", strafe'ing Wielu terrorystow nosi kamizelki kuloodporne, więc bez headshotow się nie obejdzie
- Tej ale po co właściwie jesteś w tej IPCA?
Kosowsky zamyslił się To juz nie ta stare dobra konwencja 'political fiction', ktora święciła triumfy na PSX'ie SYPHON FILTER słynął z umiejętnie poprowadzonej fabuły (zwłaszcza "jedynka") W SF THE OMEGA STRAIN niby jest dobrze - histona nawiązuje do poprzednich części, a wszystko tradycyjnie kręci się wokol wirusa - ale czuć lekkie zmęczenie matenału No i kwestia bohatera Kosowsky wiedział, ze nie jest charyzmatyczny - nie miał szerokiej szczęki jak Gabe a koszulkę chyba pożyczył od Playmana Ma to pewien urok - rookie-zoltodziob robi kanerę - ale czegoś tu brakuje
- Nie chcesz mówic to nie Duzo juz świata zwiedziłes?
- Trochę Najpierw wysłali mnie do Michigan do Carthage Health Authority Podobno jej szef Broussard, miał podejrzane układy z Anarchiste Libertaire Armee (ALA) Wiesz, wirus, Czeczeni, czarny rynek tylko Frytki brakowało Byłem ne Białorusi, w Jemenie, w Japonii 14 misji plus kilka bonusowych Chcą nie mnie wymusić płatny urlop Ale rewelacją były przygotowania do misji Czytanie wycinkow prasowych tajnych akt wywiadu przeglądanie kartotek - wprost czułem z jaką pieczołowitoscią opracowywana jest kazda misja! Nie spotkałem się z tym nigdzie indziej, a patent jest naprawdę przedni Są tez dzienniki poszczególnych osob w agencji karteczki przypięte spinaczem do akt, matenały wideo
- Ciężka ta robota?
- Jak to w antyterrorce Setki przeciwnikow do obciązenie ołowiem, bo to głównie o to chodzi Skradania tu niewiele bo i po co się chowac? Wyłączanie zasilania, dezektywowanie maszyn zbieranie próbek, kilka razy osłaniałem ziomali Cele zmieniają się dynamicznie Niektore newet rozwiązują się same - wszak często wspomagali mnie koledzy z agencji Zdarzyła się nawet wymiana materiału genetycznego na stole chirurgicznym Modny patent, ostatnio Scully z THE X-FILES tez grzebała w zwłokach . A skoro juz przy tym tytule jesteśmy warto wspomnieć o jeszcze jednym elemencie wspolnym - łatarce W SF przydaje się często bo misje są najczęściej rozgrywane w nocy Niestety, towarzyszący jej efekt wizuelny zdecydowanie nie jest wysokich lotów
- A opłeca się chociaz?
- Newet nie pytaj Opłaca się jak cholera! Po prostu pływam w morzu bonusów, dodatków i ukrytych opcji Misje mogę kończyć niewielkim nakładem sił - ot, wykonując raptem połowę z jej celów Ale często brała górę ambicja i zaliczałem wszystkie Dostałem kilka ciuszkow i nowe spluwy Rodzajow broni i okreslonych gadzetów mamy łącznie ponad 100! O ile na początku miałem do dyspozycji jakiegos kiepskiego guna, tak z każdą kolejną misją mogłem zabierec ze sobą naprawdę konkretne spluwki
- Czyli paradoksalnie najtrudniej było ci na początku a najłatwiej na koncu?
- Mozna to tak ująć Chociaz wiesz, zawsze moze się skończyć emunicja A wtedy spluwę trzeba wymienić, najlepiej ne taką, której używają terroryści ne danej miejscówce
- Właśnie terroryści Inteligentni chociaz?
- Całkiem bystrzy Chowają się uciekają Ale potrafią tez wyjezc prosto przed lufę W orientacji pomaga mi specjalny Danger Meter, wskazujący stopień niebezpieczeństwa Do tego klasyczne wskaźniki energii i kamizelki kuloodpornej
- Czyli co, warto było wstępować do agencji?
- Jasne Nawet nie wiesz, jak mnie mobilizowały te wszystkie odznaki, stopnie i medale Kazdy wiązał się z konkretnym bonusem Do tego trochę eRPeGa - rozwijanie poszczególnych umiejętności (strzelanie, walka nozem ładunki wybuchowe), coś



■ Czerwony pasek przy radarze to Danger Meter. Jak widać, sytuacja bohatera wyjątkowo jest komfortowa.



jak w SWAT. Pokonywałem kolejne szczeble kariery i dziś patrząc w lustro mogę powiedzieć: "Ya talkin' to me?" Kosowsky spojrzał w swoje odbicie w pustym kuflu. Nie wyglądał najgorzej, choć twarz miał kanciastą. Całe szczęście, że przynajmniej biegał normalnie (Ś: dla Ciebie to jest normalnie? No, jak na miarę SYPHONa, to owszem...) Przecież z Logana wszyscy się śmiali, tak koślawo stawiał nogi. Tekstur poskąpiono otoczeniu, w którym wykonywał misje. Znikoma liczba detali, kiepskie wykonanie, no i wszechobecny mrok - efekt znany wszystkim nieudolnym grafikom (HIV a może koderom?) Jedna z misji rozgrywana w dzień (w dodatku na śniegu) pokazywała ewidentnie, jak biedny jest engine SF Kosowsky zasmiał się w myśli, przypominając sobie zapowiedzi programistów: Multi-texturing, environment mapping, bump-mapping, niesamowity system cieni, wielopunktowy, dynamiczny light sourcing. Buhaha! Określenie "wygląda jak PSX'owy SYPHON FILTER, tyle że z podbitą rozdzielczością" nie wydaje się ani trochę naciągane. Grymas na twarzy agenta złagodniał po wspomnieniu towarzyszącej misjom muzyki, bo tu już było znacznie lepiej. Do tego profesjonalny 'speech' i zróżnicowane odgłosy broni.

- Z tego co opowiadasz, ta robota jest wymarzona.

- Naprawdę tak to zabrzmiało? Hm, chyba jednak nie powinno. Przede wszystkim totalnie skiepszczono mapę. Jest nieczytelna - w co bardziej zawiłych lokacjach po prostu nie sposób zorientować się w położeniu zarówno własnym, jak i poszczególnych celów misji. "No i tak naprawdę to wszystko jest powtórką z rozrywki" - dodał w myślach agent. Poza kilkoma zmianami gameplay nie różni się niczym od tego, którym charakteryzowały się poprzednie części SCEA najwyraźniej nie zauważyło, że w międzyczasie zmieniło się nie tylko generacja konsol ale i obowiązujące standardy. Kamera powinna pomagać, a nie przeszkadzać - toż to swoiste przykazanie w grach tego typu. Tymczasem w SF nie można nią swobodnie operować - sama wraca do pozycji wyjściowej. Gdy bohater stoi pod ścianą, znika z ekranu. Beznadziejne są też jego kolizje z przeciwnikami (postacia przechodzą przez siebie).

- A wydawało się, że THE OMEGA STRAIN będzie nastawiona głównie na tryb on-line. Tymczasem z tego co mówisz, warto się w to pobawić samemu.

- Sam byłem zdziwiony, bo gra licznymi sekcjami bonusowymi zachęca do zabawy bardziej, niż poprzednie części. I co najważniejsze, nie jest to motyw naciągany, jak to często ma miejsce. Wracanie do skończonych już misji jest przyjemną czynnością. Zwykle ukończenie gry zadowoli tylko wyjątkowych leserów. Reszta powinna postawić sobie za punkt honoru zrobienie tego na 100 procent. Tu Koso. Skoro recenzja już mi się sama napisała (thx, Kosowsky), to wtrącę tylko słówko o wnioskach, do jakich doszedłem po solidnym, zaprawionym sympatią dla serii, testcie gry. Zabawa nie jest łatwa. Trzeba się zdrowo napocić, mimo licznych Checkpointów. Poczytuję to jednak za cechę pozytywną, gdyż trudność bardziej mobilizuje, niż zniechęca. Nota w ocenianczce dotyczy gry w wariancie off-line, więc jeśli nie jestes jednym z kilkunastu Graczy krzewiących tzw "polskie granie po Sieci" (cudzysłów jak najbardziej na miejscu), a lubisz takie gry, bądź po prostu jesteś fanem serii, rozważ inwestycję w ten tytuł. Wkrótce zdamy relację z zabawy w Sieci.

Słaby engine



Bez trybu on-line (kooperacja w fabularnie rozpisanych misjach) zabawa nie wypada jakoś bardzo ekscytująco.

A niestety tylko tak (samotnie) udało mi się wbić w nowego SYPHON FILTER. Na plus mogę zaliczyć rozległe tereny działań, złożone scenariusze o zaawansowanych celach, możliwość przechodzenia ich po kilka razy (boczne zadania). Usunięcie Logana z roli wiodącej postaci jakoś specjalnie nie popsuło rozgrywki. Własnego agenta tworzy się całkiem przyjemnie (później pojawiają się też sekcje dla określonych postaci). Grafiko rozczarowuje - otoczenie wygląda trochę sztucznie, a specyficzna oślimacja bohatera to nadal wizytówka serii. Brakuje detali, efektów, czegoś co mocniej tchnęło by życie w to środowisko... Ot, podkręcone mechanizmy z wersji PSX. Snake i Fisher są poza zasięgiem. [myszaq]

Ocena: 6+







■ Zmieniać ciuszki (jak w HITMANie) można, ale bardzo rzadko - programiści potraktowali ten patent po macoszemu. A szkoda.

Zabawa nie jest łatwa. Trzeba się zdrowo napocić, mimo licznych checkpointów. Poczytuję to jednak za cechę pozytywną, gdyż trudność bardziej mobilizuje, niż zniechęca.



■ Hej, cziko-ejdżenti! Czyżby to była pani Kosowska? Trudno to na oko ocenić, ale powinna mieć to 95 w biuście.





■ Slogan "gra wygląda lepiej w rzeczywistości niż na screenach" tu się nie sprawdza. Co gorsza, jest na odwrót.



Termin wydania wersji PAL - 28 maj 2004



Potężny engine daje wyraźnie do zrozumienia, iż Xbox jest konsolą nie byle jaką, która nie wypadła sroce spod ogona. 60 FPS-ów, solidne otoczenie, ryjąca beret wizualizacja uszkodzeń i pozytywne efekty specjalne - samo patrzenie na RD2 sprawia masę radochy!

TOCA RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR



TOCA to seria, którą kojarzy zapewne każdy fan wyścigów. Jest zojówkowo i z każdą kolejną odsłoną wyznacza pewne standardy. Model jazdy, AI wirtualnych przeciwników, wizualizacje uszkodzeń, ogrom licencjonowanych torów, sporo samochodów . Przy okazji recenzji poprzedniej odsłony bojkotowałem ew. powstania kolejnej, jeśli developer nie pokaże czegoś nowego, co dało zadowalający efekt.

Tryb Championship ("kanara"), podobnie jak w poprzedniej części, gra tu pierwsze skrzypce: wcielasz się w żółtodzioba (brak real-time'owych przerywników; na wstawkach FMV obserwujesz wydarzenia z perspektywy FPP, ponoć potęgującej doznania, hiehie!), aby wspinając się po szczeblach kariery osiągnąć cel, szczyt znaczy się. Zanim jednak potrząśniesz szampanem w gronie zgrabnych łatek, po czym solidnie się wyśpisz, musisz przebrnąć przez 31 serii wyścigów! Zamiast rozwiązania z RACE DRIVER (3 główne ligi), teraz przystępujesz do kolejnych dostępnych wyzwań - pomniejszych cyklów składających się z kilku wyścigów. Nie zmienił się za to sprawdzony z dziesiątek podobnych produkcji system pozyskiwania punktów, mający na celu wyłonienie zwycięzcy w "generalce". I dobrze. Na szczęście gra nie stawia zbyt wysokich wymagań, więc nie musisz non stop wykazywać się ponadprzeciętnymi zdolnościami - z reguły wystarczy uplasować się w pierwszej trójce, aby awansować. Zdarzają się, rzecz jasna, cykle wymagająca sporej samodyscypliny, zaparcia w dążeniu do celu, bowiem przeciwnicy wysoko podnoszą poprzeczkę, ale...

CODEMASTERS wyszło naprzeciw Graczom, implementując... o raczej eliminując element, który w poprzedniej części potrafił wyprowadzić z równowagi nawet najbardziej twardego zawodnika. Mianowicie w każdym cyklu możesz zrezygnować z dowolnego wyścigu i przystąpić doń raz jeszcze. Mało tego, jeśli na przykład dałeś ciała w czwartym i piątym wyścigu z serii pięciu, możesz powtórzyć podejmowaną ligę "od dowolnego wyścigu" - np. trzeciego lub czwartego. Rewelacja zwieszcza że - jak już napisałem - zdarzają się bardzo trudne potyczki. W tym momencie warto wspomnieć o inteligencji przeciwników, bowiem za ten element gry, CODEMASTERS należy się kilka pączków z marmoladą! Reakcje na zaistniałe sytuacje oraz kombinowanie w temacie 'wyjść' z części na część serii TOCA mnie zadziwiają. Nie dość, że koledzy starają się za wszelką cenę unikać konfrontacji pojazdów, kluczą po trasie (brak daremnego efektu "jazdy po sznurku", tak irytującego we wszystkich odsłonach GRAN TURISMO i innych), to jeszcze skutecznie zajeżdżają drogę, ew. dają Ci pole gdy nie są w stanie podjąć walki (drobny defekt). Jeśli z kolei ustawisz się na szykanie, szczerząc kły - zwolnią, ominą. Twój wehikuł i ruszą przed siebie, szczędząc wymyślnych epitetów;) Starają się nawet unikać kontaktu, gdy konkretnie zdesperowany ruszysz na torze "pod prąd" - eczkolwiek nie zostali wytresowani, aby uciekać na drzewa, hiehie!









TOCA RACE DRIVER 2 to przede wszystkim zróżnicowane wyzwania. Sena dostała solidny zestrzyk w tym temacie, oferując wiele odmian wyścigów. Wymienianie wszystkich kategorii sobie daruję, wskażę co ważniejsze fury turystyczne, DTM, V8 Supercars, Rally (WRC), Rally Cross (teren), GT, Ice Racing (wyścig na lodzie - huhl), Hot Rod (niezwykle mocne fury, która ścigają się na odcinkach prostych), Formuła Ford ("trochę mniejsze" F1), NASCAR oraz... Super Trucks (ciągniki)!!! Jak by na to nie spojrzeć, przegląd to konkretny. Jednak... jak poradził sobie developer z takim zróżnicowaniem? Model jazdy został opracowany fachowo - przynajmniej w przypadku fur turystycznych. Są odpowiednio ciężkie i reagują dokładnie tak, jak reagować powinny gra karci amatorów ze zbyt ciężką nogą, wpadającą w podłogę, faworyzując rozważnych kierowców, którzy czają temat. Umiejętne operowanie pedałem gazu na szerokich łukach, ew. zarzucanie tyłeczkiem na ciasnych nawrotach owocują świetnymi wynikami oraz płynną jazdą. Gdy trzeba - należy nieco przyszaleć...







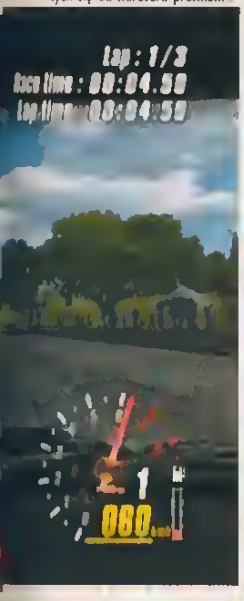
■ Samochody wymodelowane zostały z dużą dbałością o szczegóły. W przypadku kraks - zawodowo ulegają deformacji i gubią części, które zostają na torze. Proca zawieszenia (w zależności od charakterystyki wyścigu), wystrzały z wydechów, efekt odbijających się od karoserii promieni...

TOCA - nie TOCA



Gry spod znaku TOCA trudno nazwać serią... Łączy je praktycznie tylko nazwa, zaś najważniejsze w wyścigach - model jazdy, jak i dostępne pojazdy - zmieniają się niczym w kalejdoskopie. Jaka jest więc nowa TOCA? Model jazdy nie zachwycił - przynajmniej mnie... Nie budzi we mnie takich emocji, jak ten znany ze starej TOCA 2. Tam na poziomie "ekspert" dostownie czuło się oddech rywala, każdy zakręt trzeba było pokonać absolutnie idealnie, zaś wyprzedzanie przypominało zmagania znane z Eurosportu! W nowej TOCA fizyka nie jest zła - dużo poprawiono, jednak odnosze wrażenie, że to gra dla plebsu, a nie wyścigowej elity, bowiem macome fury prowadzi się zbyt łatwo. Samochodów jest bardzo dużo, a co ważne - są zróżnicowane. W mojej ocenie - zrobiono to na siłę, żeby gra lepiej się sprzedawała, szczególnie za oceanem. Nie ukrywam, że liczyłem, iż właśnie "ta" TOCA odzwierciedli Super Racing Weekendy, czyli rywalizację klas GT, N-GT, Super Production, Alfa oraz Lambo Challenge. A czym jest RACE DRIVER 2? Rally + touring + oldtimery + nie wiadomo co;). Szkoda tylko, że zabrakło poduszkowców;). Grafika jest dobra, ale do idealu, czy chociby GT4: PROLOGUE, jej daleko. Wyraźnie widać, że Codies chcieli zrobić grę dla wszystkich i... chyba się udało!□ [Lasar]

Ocena: 8



zeliczając tarki na pełnym gazie i sprytnie przecinając szykany (jeśli istnieje taka możliwość). Wiosennym szczytowaniem pragnę za to określić akcje kiedy na torze znajdują się zagłębienia. Jeśli jeździsz samochodem na pewno kojarzysz uczucie towarzyszące najechaniu ze sporą prędkością na jakiś podjazd (np. zjazd z trasy na wiadukt - wiesz, żołądek wciska w kolana). I efekt ten został świetnie oddany w RACE DRIVER 2 oprocz pędu efekt potęguje pracujące nadwozie, odpowiednio się bujające. Coś wspaniałego! Fury turystyczne rządzą, bez dwóch zdań... a co z pozostałymi? I w tym momencie wystąpił wyjątek krytyczny, Windows się zawiesił. Czas na arcade. Formułki Forde popylają z kosmicznymi prędkościami (no tak - to naturalne), podobnie bolidy Global GT Lights. Jednak ich zachowanie podczas hamowania i wybierania zakrętów zostawia sporo do życzenia. Prawdziwą tragedię przeżyłem jednak ścigając się na szutrach oraz asfaltach furami WRC. Pominę fakt, że dynamika nieco odstaje od realiów, za to fizyka została w tym przypadku sklepszczona okrutnie. Na hopach auta nie skaczą, lecz fruwają, pokonując w powietrzu dziesiątki metrów i opadając jakby w zwolnionym tempie. Dalej - hamowanie rozpędzona fura zatrzymuje się niemal w miejscu a rozpędze do setki w ok. 2 sekundy. Porażka. Szczególnie daje się to we znaki na krętych OS-ach (vide Hiszpania oraz Australia) - natychmiastowe wyrwanie do przodu, a na łuku lub nawrocie zatrzymanie w miejscu, po czym natychmiastowe wyrwenie do przodu. Auto skacze niczym kultowy Frogger! Dotknęło mnie to szczególnie dlatego, iż ostatnie 3 tygodnie spędziłem z czwartym COLINem (on-line'uję na całego - chwilowo zapomniałem o świecie) - bolesne konfrontacja. Jednak największa tragedia, jaką odnotowałem, to wyścigi ciągników - Super Trucks. Kolosy pędzące z prędkością 180 km/h zdają się ciągnąć jak nawalona ślimaki (co to, Bullet Time?), a model jazdy wypada niczym przez okno - aby pokonać zakręt, nie daj Boże szybciej niż ustawa przewiduje, należy się napocić, a i trzeba mieć nie lada szczęście. SUPER TRUCKS RACING na PS2 (recenzja dawno, dawno temu), stworzony przez JESTER INTERACTIVE bije w tym aspekcie RD2 jak sumita niemowlę. I nie można zaistniałej sytuacji tłumaczyć faktem, że w RACE DRIVER 2 kategoria Super Trucks stanowi bonus, a tym bardziej "miły dodatek", gdyż miłym dodatkiem nie jest, raczej dodatkiem żenującym. Z pozytywów warto wspomnieć o wyścigach NASCAR (dokładnie chodzi o Stock Car) - torowalne, ale i np. znana Laguna Seca. Urzekły mnie takie patenty, jak masakra po błędzie dowolnego kierowcy (młyn na torze, fruwające części) oraz konieczność skorzystania ze strefy serwisowej (regeneracja zajechanych komponentów (o tym za chwilę), tankowanie...). Cieszy ponadto ograniczenie znaczenia hamulca ręcznego, z pomocą którego w RACE DRIVER można było sporo zamieszać, wręcz do przesady - dzięki herce niczym w zamierzchłych odsłonach serii RIDGE RACER nie do końca pasowały do wizerunku TOCA, żeby nie powiedzieć lekko zenowały. Tym razem również można szaleć, ale wybronienie się z beznadziejnej sytuacji nie wchodzi w grę. In plus. I jeszcze jedno wzorem serii COLIN MCRAE RALLY uwzględniono uszkodzenia mechaniczne - tym razem możne zajechać na dobra silnik lub uszkodzić oskę!

Wykonanie gry pod kątem graficznym nie budzi moich zastrzeżeń, wręcz przeciwnie - wzbudza zachwyt. Po pierwsze, płynna animacja na poziomie 60 FPS-ów robi swoje. Po drugie piękne samochody (seria GRAN TURISMO nadal niedoścignione) w ilości 20 naraz na torze, doskonała wizualizacja uszkodzeń (jestem w stanie zaryzykować stwierdzenie, że PGR2 się kryje), otoczenie wprawiające w zachwyt (no, drzewa składają się z bitmap, ale to szczegół) wspaniałe efekty świetlne (bump-mapping na powierzchni drogi rządzi bezapelacyjnie) i konkretnie zróżnicowane). Długo można by się podniecać, ale niech za najlepszy komentarz służy ocena jeką w tej kategorii przyznałem. Równie okazale wypada kwestia oprawy dźwiękowej. Dla entuzjastów Split Screen dla 2 Graczy (animacja pada na pysk, ale posiłkuje się bluram) oraz Xbox Live (do 12 Graczy naraz!)

Seria przeszła lifting - co nieco usprawniono, kilka patentów skiepszczono. Szczególnie te dorzucone na siłę kategorie wyścigów psują zabawę (wyjątkowo nieszczęśliwe Super Trucks) - na domiar złego nie można ich pominąć. Podtytuł rzeczonej gry brzmi ULTIMATE RACING SIMULATOR, co w konfrontacji z wieloma kategoriami wyścigów brzmi niczym farsa. Jednak gra jako całość wypada bardzo pozytywnie. Czyli standard w ramach serii - gratka dla miłośników zarówno symulacji, jak i arcade'owych zmagań. Podsumowując, 31 pucharów, 57 tras (fikcyjne oraz na licencji), 35 fur (m.in. AMG-Mercedes CLK, Ford GT, Jaguar XKR, Aston Martin Vanquish, Nissan Skyline GT-R), wiele godzin wyśmienitej zabawy. Polecam - to bardzo, bardzo mocny tytuł!□

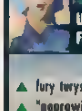
PS. TOCA RACE DRIVER 2 nie trafi do czytników Czemu... tym bardziej GaCków. Z konsol jedynie Xbox otrzymał ten tytuł a ponadto PC. Gra w wersji "australijskiej" nosi tytuł V8 SUPERCARS.

WERDYKT HIVe

CODEMASTERS | WYŚCIGI

9 8 7 8

9



Usprawnione TOCA, ale trochę przekombinowane. Fury turystyczne rządzą!

PLUSY	MINUSY
▲ fury turystyczne wymiatają modelem jazdy	▼ ...WRC i Super Trucks to tragedia
▲ "poprawiony" hamulec ręczny	
▲ sporo atrakcji, ale...	

OCENY: SHIVA 8-, ŚCIEŻKA 8+ | 1-2 GRACZY, XBOX LIVE





RALLISPORT CHALLENGE 2





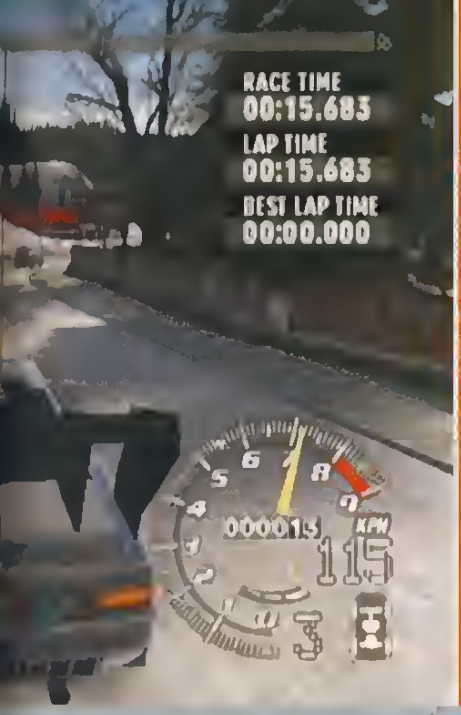


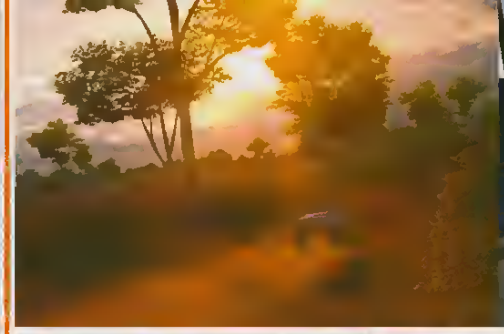
Rozpiera mnie nieokreślona energia. Od wewnątrz, próbując znaleźć ujście, dobija się. Spalam fajkę za fajką, tupię nogą i nerwowo drapię się po czole... popielniczką. Wzdycham, odpalam kolejną fajkę, łapki swędzą, więc popylam nimi po klawiaturze. Ale ta energia - ona chce za mnie wyskoczyć, rozedrzeć me flaki niczym mały Obcy brzuch Ripley. Nie potrafię się skupić, przeszkadzają mi włosy w nosie, chętnie bym zwarłował na zawołania (...) Dawno, dawno temu, w PE #57 wylądowała recenzja gry pt. RALLISPORT CHALLENGE - znakomitej ścigałki spod igły DIGITAL ILLUSIONS. Arcada'owej ścigałki, która podbiła serca Greczy za sprawą kozackiej wówczas grafiki, ale nie tylko. Nie inaczej jest w przypadku kontynuacji.

Gdy odpaliłam RALLISPORT CHALLENGE 2 i zaliczyłem trzy wyścigi, poczułam się wniebowzięty. Zaimplementowany model jazdy sprawił, że na mojej gębie zawitał uśmiech tak szeroki, jak placy Gamery. Gra jest bardzo szybka, wręcz obrzydliwie, toteż pokonywanie łuków i ostrych zakrętów jest bardzo widowiskowe, tym bardziej z prędkościami, które w rzeczywistości spowodowałyby, iż przeciętna wyczynowa fura wylądowałaby gdzieś daleko w krzakach lub rozgniotła kilkunastu kibiców. Masa huku, zaciągnięcia na moment hamulca ręcznego i fura ślizguje przez dziesiątki metrów. Tak jest na szutrach, natomiast asfaltowe nawierzchnie... trzymają furę jeszcze lepiej. Hłehłe! Istne wariactwo - tyle powiem. Doskonale oddana została waga samochodów. Pomimo faktu, że zapylają jak wystrzelone z procy, doskonale je czuć. Czy to małym 206, czy jakimś ciężkim bydlakiem a'la impreza - z pewnością "zaskoczysz" i rzaknąsz do kumpla. "Stary, perfekcyjnie się je prowadzi!". Poszczególne wozy zachowują się inaczej, zdecydowanie. Nie wnioskuj jednak, drogi Czytelniku, za wszystkie fury suną gładko jak po maśle - ta z przerostem mocy sprawiają, za trzeba się skoncentrować, bowiem ich nadsterowność może wprawić w zakłopotanie. Wyeliminowano również przykrą przypadłość "jedynki" - fury nie obracają się niczym baletnice po kontakcie z byle czym.

Co stanowi niepodważalny atut RC2, to mnogość rodzajów występujących wyścigów. Tak to już jest, że z reguły ścigałki oferują albo np. wyścigi fur turystycznych, albo WRC. I choć recenzowana w biiażącym numerze TOCA RACE DRIVER 2 również wystąpiła z szeregu, na razie nie można mówić o zjawisku. Tu wyścigi asfaltowe przeplatają się z szutrowymi, a na dokładkę dochodzą takie dyscypliny, jak Rallycross, wyścigi równoległa (Crossover), "wspinaczka górska" czy też wyścigi na lodzie. Co więcej, niezmiernie ciaszy fakt przemieszania poszczególnych wyścigów - główny tryb zabawy opiera się o "drzewko", w którym skaczesz "z gałęzi na gałąź", jeden odcinek na szutrach, tuż po nim wariacje w Szwecji pokrytej śniegiem, aby ostatni z cyklu wyścigów stanowił "wspinaczkę". Oprócz oczywistego faktu, iż dodaje to piaprzu (co rusz nowe wyzwanie, nie można się "przyzwyczaić" jak np. w CMR4 do serii OS-ów o konkretnej charakterystyce), to dodatkowo można mówić o sporym urozmaiceniu i non stop nowych wyzwaniach. Człowiek się nie nudzi, po prostu. W jednej chwili pędzisz po błotnistym torze, aby za chwilę pomykać w Rajdzie Anglii, klucząc między drzewami.

RALLISPORT CHALLENGE 2 to, moim skromnym zdaniem, przede wszystkim rajdy WRC. Rajdy nie mająca nic wspólnego z wizją przedstawioną w serii COLIN MCRAE RALLY od CODEMASTERS. Zamiast techniki i perfekcyjnego wyblerania poszczególnych zakrętów, DIGITAL ILLUSIONS postawiło na wariactwo. Ale właśnie dzięki temu RC2 to gra dla wszystkich. Gdy do konsoli zasiądzie tatuś z synkiem - oboje będą walczyć o zwycięstwo. Tu nie ma mowy o poznaniu trasy pod kątem przeszkadzajek, zaś najszybszy rajd jest... najszybszym rajdem! Tak, myślę o Szwecji! W CMR4 bardziej przypomina bobsleje niż rajd, a tu... Huh! Najwyższe obroty i... rura! Mostek, zwężenie, szykana, zakręt, łuk, slodło, prawy do lewego 80 ciąć... A ponadto można poczuć się jak na polskich drogach, bowiem developer wykazał się sporym zacięciem w temacie odwzorowania wszelkich nierówności, pochyłych odcinków,





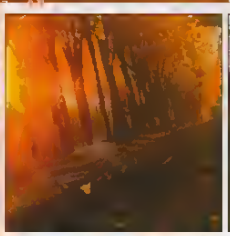




Seria RALLISPORT CHALLENGE nawiązuje do gry SEGA RALLY 2. Podobny model jazdy i zorientowanie na totalne wariactwo. Takie gry kręcą, chętnie się do nich wraca, a jednak nie zwalają z nóg. Ale...











■ Efekty swietlne, jakie generuje Xbox, zostały tu doskonale wykorzystane - promienie słoneczne przebijające się przez korony drzew ryją beret Tak pięknego widoku jeszcze nigdy nie uswiadczyły me gały

Rajdowa Radzego



Bardzo wyraźnie czuć zależność rzyczaszności od nierzchni po której przyszło się poruszać, przekłada się na dwość mocno arcade'owych ślizgów: na liczniku dwie "paki". Dojeżdżam do zakrętu, klepnięcie w hamulec, samochód staje bokiem, kontruję, leci jakiś ślizgo i okrzyk "YEA!". Owszem, RC nijak ma się do prawdziwych rajdów - wszystko jest uproszczone, miłe i przyjemne, ale zagrać powinien każdy czujący rajdowe klimaty. Dodano większą ilość OS-ów (oraz pojazdów), przez co czas potrzebny na jej ukończenie uległ wydłużeniu. Oprawa AV też zwala z nóg (sporo interakcji z otoczeniem - wiele da się zniszczyć, poprzestawiać, rozwalić). Po dłuższym graniu monotonia jednak, iż RC2 nie dla każdego będzie zabawą na dłuższy okres czasu - od pewnego momentu zaczyna nudzić...□ [Loser]

Ocena: 8-

(zacinający ostro deszcz, gęsta jak mleko mgła), nocną porą znaki i pachołki pociągnięte farbą odblaskową (ależ to wygląda!!!), a także występujące tu i ówdzie ptaszki stojące na drodze, wzbijające się do lotu kilkanaście metrów przed rozpędzonymi maszynami (mam nadzieję, że pojawią się stosowne tipsy,)! Oszałamiające wrażenie. Niezmiernie kręci mały szczegół, mianowicie fakt, iż można przestawiać wszelkia znaki i reklamy, jak i to, że np. w Monte Carlo wypadłam z trasy prosto na... plażę. Po plazy przejechałem kilkanaście metrów, aby trafić z powrotem na trasę. Uffff... W niektórych miejscach, po wypadnięciu z trasy kamera staje w miejscu, na drodze, i musisz sobie radzić, nie do końca orientując się w sytuacji (z pomocą przychodzi klawisz "resetujący"). Jako że przez chwilę mi się nudziło, kilka tras przejechałem bardzo wolno, podziwiając takie szczegóły, jak dziesiątki pojedynczych kamyczków, czy też ruchome kępki trawy (podobnie jak w "jedynce")! Z dziennikarskiego obowiązku wspomnę, że grafa ganerowana jest w stosunkowo wysokiej rozdzielczości, tekstury pochodzą z najwyższej półki, zaś animacja hula płynnie i nie rwie. Oprawa dźwiękowa... cóż, wszelkie odgłosy wypadają fachowo, aczkolwiek muzyke zdołała mnie znuzyć, więc się jej pozbyłem. Pilot - ten opisuje trasę względnie starannie, eczkolwiek zaskakującym wydaje się być rozwiązanie, iż w menusach można wybreć wersję "zeawansowaną" - szersza skala określania łuków, więcej szczegółów (np. wyboje). In plus. Kolejnym atutem jest możliwość kontaktu z przeciwnikami, oczywiście w okreslonych dyscyplinach. Na przykład wyścigi równoległe oraz Rallycross - walke w ciasnych łukach i obijanie się o oponentów dają sporo radochy. Nie mniejsze emocje występują w trakcie eksploatowania Split Screenu we 4 naraz. I tu komantarz jeszcze nie widziałam "Splita" oferującego tak wiele szczegółów - grafika nadal ociąka w datale, animacja nie rwie (trzyma stały poziom ok. 20 klatek/sek.), natomiast rozdzielczość klęka do tego stopnia, że ciężko się połapać, o co chodzi i gdzie należy jechać (widoczność do bani, niestety, ze sprewą - paradoksalnie - zbyt duzego natężenia szczegółów!). Gre supportuje ponadto System LINK (16 Graczy) oraz Xbox Live!

Oto zbliżam się do końca niniejszej recenzji. Czy aby tak szczęśliwego, jak wynika z powyżej wklepanych słów? Czas na małe rozczarowania. Ta gra jest świetna - szybka, piękna, arcade'owa do bólu (wszak czerpie garściami z SEGA RALLY 2), zróżnicowana, a co za tym idzie - po dzionku hardcore'owago szarpania moża się przejeść. Przystępność, ktora początkowo sprawiła, iż kipiałem z radości, z upływem czasu sprawiła, ze zewiało nudą właśnie. Czwarty COLIN, do którego kilkakrotnie się odnosiłem, ma w sobie to coś, co sprawia ze tnę weń jak głupi od 6 tygodni non stop (via Net). Smeczki, przeszkadzajki, skróty (tych dobitnie brakuje w RC2 (, konieczność opanowanie kazdego zakrętu orez umiejętnego wywinięcia się z kazdej opresji, np. po przywaleniu tyłem w drzewo. Nie powiem, nadal doskonale bawię się z RALLISPORT CHALLENGE 2, ale nie za długo - godzinka i po robocie. Natomiast kumple, którym odpalam grę, chichoczą jak małe dzieci. Rozpiera ich nieokreślone energia. Od wewnątrz, próbując znaleźć ujście... Mocny X-clusive (na poletku konsolowym), polecam!□

WERDYKT

DIGITAL ILLUSIONS | WYŚCIGI

GRAFIKA 10 | DŹWIĘK 8 | GRYWALNOŚĆ 7 | TRWAŁOŚĆ 8

8

Widowiskowe, dynamiczne wyścigi z modelem jazdy "dla każdego". Grafika oszałamia!

PLUSY	MINUSY
▲ prędkość i zróżnicowanie dyscyplin	▼ brak skrótów
▲ masa tras i pojazdów (licencja)	▼ hardcore'owca w pewnym momencie znuzy
▲ wykonanie rzyjęce barot	

KLIENT: SHIVA 9+, DJ 8+, ŚCIERA 8+, HAUWA 9+ 1-4 GRACZY XBOX LIVE, SYSTEM LINK

Hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

txt: Yohko&Teruo

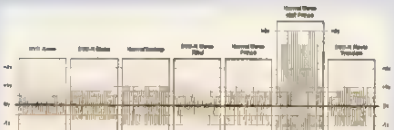
Ostatnio usilowano przeprowadzic reforme edukacji seksualnej polskich dzieci. W kioskach pojawily się specjalne edukacyjne figurki w kształcie dwóch kotkow w pozycji "na kotka" opatrzonych, rzecz jasna, naklejką "dla dzieci bo 3 lat" Cudo! Niestety pewna część publiki nie docenila wysilków dystrybutora i trzeba byto kotki wycofac ze sprzedazy No bo jak te wszystkie babcie i ciocie wyjeśniłyby dzieciom, co te zwierzątka właściwie robią? My nic Wam wyjaśniać nie będziemy ale czytajcie dokladnie, bo nie będziemy powtarzać!

I producenci znów dostali...

Hiszpański sędzia uznał, za takie modyfikowanie konsol, która pozwala na uruchamianie na nich płyt DVD i gier z innych krajow, wcale nie jest nielegalne! Wyrok zapadł w sprawie przeciwko sklepowi Innovegames z Barcelony, który właśnie takie przeróbki oferował swoim klientom (no bobra, było tam jeszcze coś o możliwości uruchamiania gier ściągniętych z Internetu) Wniosek z tego taki - chcecie przerobić sobie konsolę zupełnie legalnie? Wybierzcie się na wakacje bo Hiszpanii)!

Ostateczne wyjaśnienie afery temperaturowej...

czyli znów wracamy do Szymona z serwisu konsolowego z Oświęcimia. Jak wykazał jego eksperyment, gdy zamiennikowi LA nie zapewniono bopowiedniego odprowadzenia ciepla oraz nie wymieniono uszkodzonych cewek na nowe, temperatury skakały nawet do 108 stopni (w wypadku płyty "noname") Szymon tak tłumaczy genezę owego problemu (który pojawia się nawet przy oryginalnych płytach i nieprzerobionej konsoli) podczas boczytu płyty CD albo DVD promień lasera śledzi ścieżkę, używając do tego właśnie cewek. Jak łatwo sobie wyobrazić, przy przerobionej konsoli i płytach "noname" laser ledwie nadąża za śladem nagrania (amplituda napięcia podawanego przez LA na cewki moze wynosić nawet +/- 4v zamiast +/-0,5V), co w końcu musi spowodować przepalenie się izolacji na cewkach a co za tym idzie - powstanie zwarcia i spalenie się układu LA Po raz kolejny dziękujemy Szymonowi za informacje!



Dla hardkorowców, którzy grają w nieskończoność!

Jak długo gracie w swoje ulubione gry? Godzinę? Dwie? Pięć? A moze dziesięć? Jeśli należycie do tych osób, dla których nawet piętnaście godzin to mało, rozważcie zakupienie zewnętrznego wiatraczka do PS2 Pbolączany jest do portu USB skutecznie wysysa gorące powietrze z wnętrza konsoli, zastępując je chłodnym, usuwa rowniez kurz i zapobiega jego osiadaniu. Dzięki temu mozecie grać dłużej a przy okazji zadbacie o, hmmm, higienę Waszej konsoli Cacko bo kupienia na LikSangu za całkiem rozsądne pieniądze

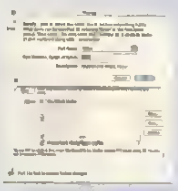


Może ktoś chce jednak robić gry?

Wyszedł nieoficjalny SDK na PS2! Jest to w sumie jedynie zbiór stworzonych do tej pory programow open source PS2LIB PS2DRV, PS2IP PS2HID oraz LIBHDD jednak podany w formie jednej funkcjonalnej paczuszki Twórcy amatorskich gier i programów - naprawdę musicie to mieć http //ps2dev org/ Czekamy na produkcje z Polskill

Jabłuszka - łączcie się!

Nie lubicie pecetów? Moze zamiast tego macie Maca? To się dobrze składa, bo teraz mozecie wykorzystać go do łączenia się z PS2 i używania PS2Reality Mediaplayera v1 50 bokiadnie tak jak to robią pecetowcy Potrzebujecie tylko Maca z G4, Mac OSX w wersji 10 3 2 i trochę cierpliwości przy konfigurowaniu Mozecie też ściągnąć sobie zestaw ślicznych ikonek na Maca, zeby płytka z MediaPlayeram wyglądała ladnie na Pulpicie Oby tak dalej nam się to bardzo podoba!



Commodore na PS2

Coś akurat dla oldschcolowców PS2VIC to emulator Commboore VIC-20 napisany przez Rami Rasänene Dziala on w natywnym środowisku PS2 a nie w PS2Linuxie Mozna już na nim uruchamiać większość komercyjnego oprogramowania z VIC-20, jednak amulacja nadal nie jest zbyt dobra. Poza tym, zeby w ogole działał, trzeba zełatwić kilka plików we własnym zakresie A oto jego kilka funkcji emulacje PAL i NTSC, wyjście wideo, wirtualna klawiatura, obsługa klawiatury USB. Rzecz jasna, nie jest to program dla ludzi, którzy lubią fotorealistyczną grafikę, raczej dla tych starszych, ot tak do przypomnienia sobie starych, dobrych czasów.



Będzie źle, oj będzie...

Jest niedobrze Najwyraźniej Bill miał już dość opinii, że Xbox jest najłatwiej przerabialną konsolą Niemalze cichaczem wypuscił zupełnie nową wersję konsoli v1 4! Z wierzchu wygląda jak zwykle v1 4, jednak ma kompletnie zmienioną architekturę płyty głównej, wykorzystano w niej również bo dawna zapowiadany, nowy układ xcalibur, w którym prawdopodobnie połączono grafikę i audio oraz kilka innych istotnych funkcji Szczególnie zainteresowani na pewno pamiętają, że miał się on pojawić juz w Crystal LE Xbox, jednak wówczas z różnych względów z tego zrezygnowano Drugą niewiadomą jest układ xyclops, który nie przypomina nic, co do Xboxa wsadzano wczesniaj i do momentu badania tego tekstu bo druku nikt jeszcze nie wiedział, do czego moze służyć Oczywiście wieści o nowej płycie głównej wywołały spory popłoch wśród szerostrefowej braci, tym bardziej że chbozą plotki iz nowa architektura to skromna zapowiedz zabezpieczeń dla Xboxa 2 Czy uda się je złamać? To pokaze czas W międzyczasie uwazajcie przy zakupie konsoli v1 4 - nigdy nie wiadomo, co dostaniecie w środku!

Z cyklu "Biblioteczka Hackera"

Wlasciciele Xboxów w najbliższym czasie będziecie mieli więcej lektury do przeczytania! "The Black Art of Xbox Mbos", napisana przez Mano "Whatnot" Degovia ma wyjść pod koniec lipca tego roku (mozna ją juz zamawiać na Amazonie). Na grudzień 2005 roku zapowiadane była jeszcze jedna książka o Xboxie "Xbox Heckz and Modz", autorstwa Davida Fransona, niestety bo pewnego bkresu czasu większe księgarnie internetowe informują, że projekt został odwołany Nie upadajcie jednak na duchu! Swoją drogą, to dobrze, że wychodzą nowe książki na takie tematy mamy jednak nadzieję, ze zawierają one jakieś nowe informacje, a nie to, co już od dawna mozna znaleźć na stronach internetowych Darujcie sobie za to "Xbox Blow the Lid Off" Briana Underdahla - ten facet miał chyba umowę z Microsoftem, bo po prostu przepisał ich instrukcję obsługi Xboxa i dodał wiele zupełnie oczywistych informacji (na przykład to, ze Microsoft nie lubi jak się przerabia konsole i traci przez to gwarancję) Tak naprawdę jest to pozycja dla tych, którzy nie czytają instrukcji obsługi, nie mają dostępu do Internetu, albo mają zbyt wiele miejsca na półce z książkami



W tym miesiącu macie do rozwazenia następujący cytat: "Wiemy, ze są znane niewiadome, to znaczy, ze są rzeczy, o których wiemy, że nic o nich nie wiemy Ale są również nieznane niewiadome - takie, o których nie wiemy ze o nich nie wiemy" To słowa Donalda Rumsfelda Tak, ten pan pracuje dla Busha jako minister obrony USA A tak przy okazji - w końcu stworzono pamięć holograficzną! Będzie dostępna komercyjnie około 2006 roku Moze wsadzą takie coś do następnej generacji konsol? No dobrze, już się zegnamy a ponlewaz jest to czerwcowy numer życzymy Wam wszystkiego najlepszego z okazji Dnia Dziecka, Poson Poya i Corocznego Zamknięcia Indyjskiego Banku Rezerw! ☣

(c) Yohko & Teruo All Rights Reserved ,)

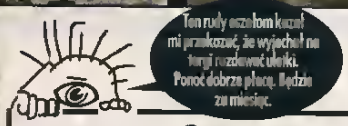
ABC DEVELOPERA

Dwa miesiące temu odwiedziliśmy w Derby rozpadające się CORE DESIGN, a miesiąc później padło kilka słów na temat szwedzkiego DICE Na tali wstąpienie do UE pozostajemy w Europie i wracamy bo angielskiego Derby, gdzie poza CORE zadomowili się tez programiści z innego sporego studia

EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE

EUROCOM ENTERTAINMENT powstało w 1988 roku (swoją drogą, koniec lat 80 naprawdę był pod tym względem niezwykle płodny) z inicjatywy pięciu kumpli ze studenckich ławek Stworzenie pierwszej gry zajęło im dwa lata, a efektem byl "Megician" - RPG wydany na NES-a Później zaczęło się imanie współpracy z kim popadnie i pisanie prostych gierek na różne platformy GB, SNES, Game Gear, Mega Drive itd Wliczyć w to należy sporo "brudnej roboty" w postaci konwertowania cudzych gier, jak choćby gamegearowe wersja kultowego "Sensible Soccer", konwersja DUKE NUKEM na N64 czy kilka inkamacji MORTAL KOMBAT Całe bibliotekа gier EUROCOM wygląda imponująco i liczy ponad 60 tytułów na przeróżne platformy Co z tych bardziej nam czasowo bliższych? "Jamek Bond Nightfire", "Harry Potter i Komnata Tajemnic" BUFFY TVS, a ostatnio SPHiNX AND THE CURSED MUMMY Mamy więc listę tytułów co prawda nie wybitnych, jednak bardzo solidnych Jeden z szefów EUROCOM - Met Sneap (jeden z pięciu "ojców zalozycieli", którzy jakimś cudem do tej pory nie pokłócili się o pieniądze i nadal wspolnie zarządzają firmą) - zachwala rodzinną atmosferę panującą w biurach i zaznacza, za przez 16 lat żadna osoba nie została zwolniona, ani nie bo eszła z własnej woli Sklad uzupełniany był jedynie kilkakrotnie w związku z większym zapotrzebowaniem na siłę roboczą, ale jak do tej pory wszyscy dzielnie się trzymają i podobno są nawet niezwykle zadowoleni ze swojej pracy (i tutaj bobra informacja - szukają obecnie grafików i animatorów 3D oraz projektantów levell - macie szansę) Pan Sneap jako jedną z przyczyn takiego stanu rzeczy podaje czyste powietrze Siedziba firmy mieści się bowiem ne "bardzo zielonych" przedmieściach Derby W historii EUROCOM mozna zauwazyć pewną prawidłowość odnośnie wydawanych tytułów widać wyraźnie że zamiast prowadzić cały projekt samodzielnie, programiści z Darby lubią raczej dokladać swoje klocki bo czegoś, ewentualnie budować coś z cudzych klocków Mamy zatem dużą ilość wspomnianych wcześniej konwersji, ale takze wyraźną tendencję do zakupu licencji na zewnętrzne technologie (silniki do gier) Wystarczy powiedzieć, ze SPHiNX AND THE CURSED MUMMY jest pierwszą grą EUROCOM bo 1997 roku która nie jest oparta na cudzym pomyśle (Bond, Potter etc) Mozna tez zresztą rzucić okiem ne cały dorobek tej firmy, a całkowicie oryginalne pomysły policzymy na palcach jednej dłoni Zapewne trwają teraz prace nad kolejnymi licencjonowanymi grami ale sam EUROCOM pozostaje w tej kwestii enigmatyczny i stwierdza jedynie, ze "w fazie developingu znajduje się kilka gier zarówno na obecnie modne platformy, jak i na szykowane juz systemy kolejnej generacji" Niedawno w świat poszedł jedynie "press release' informujący o tym, za firma pracuje nad oficjalną grą tegorocznej Olimpiady w Atenach (póki co potwierdzona wersja na PS2) I znowu licencja Dodatkowych informacji mozna poszukiwać na stronie www eurocom co uk ☣

[awe]



Syndrom napięcia

Ucichły echa marcowej Game Developers Conference, ale dla branży najważniejsze dopiero nadchodzi - gdy etukam te słowa w klawę, pozostały dwa tygodnie do Electronic Entertainment Expo 2004 w Los Angeles, a w napływających ze świata wieściach wyczuwe się nerwowość i podniecenie.

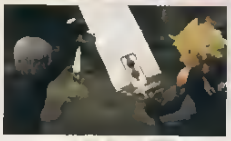
Pojawia się coraz więcej nowinek odnośnie nadchodzących tytułów - zarówno tych kiedyś zapowiadanych, jak i całkowicie świeżych. Gorąco jest również w "kuchni" tego biznesu - wśród wydawców, developerów i największych koncernów branży. Pod koniec kwietnia poruszenie w Sieci wywołało ujawnione na jakimś chińskim forum specyfikacje Xboxa 2, znanego również jako Xenon. Bogato opisany i rozrysowany diagram ukazywał m.in. HeDeka, 100-Mbitowy port LAN, 3 procki po 3,5 GHz każdy, 256 MB pamięci głównej oraz chip graficzny 500 Hz z 10 MB pamięci. Jednak specjaliści "zbliżeni" do MICROSOFT już kilka godzin później poddali w wątpliwość owy schemat, oparty wg nich i poskładany z ogólnie dostępnych i od dłuższego czasu nagłaśnianych faktów, z jednoczesnym lekkim ich podbarwieniem z jednej strony i oczywistymi brakami z drugiej. Opisywany jest RAM bez konkretów co do typu kości, brak także istotnego faktu, o którym kumple Billa już dawno rozmawiali z developerami - że w bebechach Xenona znajdziemy dwurdzeniowy układ. Jednym słowem - afera nie wypaliła, choć ktoś się nieźle przygotował. Natomiast smrodu przed wielkie S narobiło sobie bez wątpienia ELECTRONIC ARTS, wykorzystując w kilku swych grach sportowych wątki muzyczne wykonawców należących do gigenta tego rynku - EMI - oczywiście bez odpowiednich licencji. Skończyło się stosownym pozwem sądowym, co jest kolejnym przykładem na to, że w wielkich interesach nie ma litości nawet co do drobiazgów.

Z innej beczki - niniejsza rubryka to idealne miejsce, aby wspomnieć coś o nowej produkcji SQUARE, przez długi okres czasu mrożącą niepewnością serca tanów serii FINAL FANTASY. "FF VII: Advent Children", czyli pełnometrażowa renderowana produkcja na DVD, kontynuująca fabułę siódmej części serii, to kolejna ryzykowna próba wkroczenia "kwedratowych" w świat filmu. Jest jednak nadzieja, że obraz przemówi do większej rzeszy maniaków niż "FF. The Spirits Within", a być może będzie również łatwiej nakłonić ich do zakupu DVD niż na wyjście do kina. Od strony marketingowej, promocja tej produkcji to ponownie koronkowa robota specjalistów z branży PR - szczątkowe info na temat fabuły, genialne zdjęcia i kilka trailerków - fora dyskusyjne puchną od plotek i domysłów, a ciśnienie rośnie. Całe rzecz dzieje się w dwa lata po akcji gry - przemysł i miasta legły w gruzach, a Cloud żyje samotnie, prawdopodobnie po utracie najbliższych przyjaciół. Przemierzając ruiny czegoś co przypomina Midgar, zostaje zaatakowany przez tajemniczego srebrnowłosego twardziela w czymś kostiumie, władającego jakąś energetyczną bronią. W innych fragmentach filmów ten sam twardziel, podając rękę, kłania się przed odzianą w białą szatę postacią, a naszym oczom ukazują się przebłyski Sephirotha - co ich łączy i w co tym razem wdepnie Cloud? Dowiemy się już tego lata, gdy DVD ujrzy światło dzienne w Japonii. Całość ma trwać około 80 minut i przedstawi nam 20 postaci, tworzonych przez specow ze SQUARE (m.in. Tetsuya Nomura - designer postaci z FF VII, VIII, X i X-2, tutaj również reżyser całości) we współpracy z firmą Visual Works.

Pozostając przy temacie gier - VICARIOUS VISIONS, tworzące xboxową wersję genialnego DOOM 3, ostro dowaliło do pieca ujewniając, ze zapowiedziany niedawno tryb Cooperative (obecny tylko w konsolowej wersji gry), oprócz Split Screena i LINKa, obsłuży również Xbox Live! To samo dotyczy także krwawych potyczek typu Deathmatch (tu dla 4 Graczy) - fani ostrej jatki w realistycznym wydaniu od razu popuścili w gacie ze szczęścia.

Ostrej modernizacji poddany zostanie niedługo system ocen gier wideo w Japonii. Stosowana obecnie 4-stopniowa skala (dla wszystkich, od 12/15/18 lat) najwyraźniej zbyt ogólnie opisuje zawartość sprzedawanych produkcji i Computer Entertainment Rating Organisation (CERO) ne dniach zamieni ją na dziewięć nowych symboli. Dzięki nim







■ Jak na razie film zdaje się koncentrować na rozbudowanych sekwencjach walk, urozmaicanych dynamicznymi pościgami, zwłaszcza w wykonaniu Clouda i jego bajeranckiego "harley'a", miejmy więc nadzieję, że fabuła nie pozostanie w tyle za efektami. Założę się, że okularki bohatera będą najlepiej sprzedającym się gadżetem po premierze.



rodzice będą mogli łatwiej dowiedzieć się, że kupują dla swej pociechy pocieszną gierkę zawierającą treści dla dorosłych, seks, przemoc, horror, hazard, zbrodnie, palenie/picie, narkotyki i przekleństwa. Pozostaje pytanie - czy coś to zmieni? W Europie nowe znaczki innego rodzaju funkcjonują już od paru miesięcy, ale być może Stery Kontynent rządzi się innymi prawami niż Japonia.

I tyle doniesień na miesiąc bieżący - następne spotkanie zapewne przyniesie kilka sporych sensacji, zrodzonych zarówno na deskach scen i w blasku reflektorów, jak i w ciszy sal konferencyjnych targów E3.□ [butcher]

Muzyka Gracza



TENCHU SOUNDTRACK

Nonyuki Asakura z mlekiem matki wyssał umiejętność tworzenia niezwykle klimatycznego udźwiękowienia oddającego klimat historycznej Japonii. Dzięki jego muzyce mój ulubiony serial anime - "Rouroni Kenshin" - nabrał głębi klimatu. Uzdolniony skośnooki kompozytor jest też twórcą muzyki do kultowego TENCHU. Miłość to kilka chemicznych terminów: dopamina, serotonina, noadrenalina, endorfiny - jednak pozwolę sobie napisać, że ten OST najzwyczajniej w świecie kocham! >>Opening<<, łączący cechy japońskiego folkloru i współczesnych rytmów, jest jak prozac. Łykasz i kochasz wszystkich! Ogromne zróżnicowanie napięć powoduje, że znajdziecie tu zarówno kompozycje służące tworzeniu klimatu i podkreśleniu charakteru misji ninja, jak i liryczne kompozycje - rozmarzone "The Princess' Deadly Disease" to tylko jeden z przykładów tracka w ciągu zaledwie 4 minut prezentujących cały kalejdoskop emocji. Sen na jawie, poczucie zagrożenia, niepokojące odgłosy i dźwięk fortepianu przebijający się przez melodyjną kaskadę instrumentów smyczkowych. Zawsze kiedy dodjam do >>ending theme<< "Eternity" i słyszę wyłaniającą się jak z mgły muzykę podkręcam głośność - podkreślone dynamicznym podkładem rytmicznym skrzypce i zeschizowane męskie głosy aplikują piekawce w piersi seppuku, a twarz rozjaśnia uśmiech. Za chwilę kolejna porcja przyjemności. Angato gozaimasu Asakura-san!□ [mazzi]

Ocena: ★★★★★



NINJA GAIDEN ORIGINAL SOUND TRAX

Album wydano bardzo starannie, na dwóch płytkach zamieszczając aż 54 kompozycje stanowiące większość muzyki znanej z kultowej już gry na konsolę MICROSOFTu. Zapomnijcie o ponadczasowych umieszczeniach, jednak nastawcie się na solidną dawkę muzyki przygotowanej przez aż trzech współpracujących ze sobą kompozytorów. Świetnie podzielili się rolami, gdyż wtedy w swoje dzieło zarówno japoński feeling i klimaty analogiczne do tych opisywanych przy okazji TENCHU SOUNDTRACK, ale również solidną dawkę nowoczesnego technicznego uderzenia. Pulsujący rytm "Annoyances", syntetyczne gitarki w "An Easy Enemy", nerwowy beat "Sudden Threat" podkreślają charakter nowoczesnej i szybkiej gry nowej generacji. Osobiście jestem fanem klasycznych rozwiązań rodem z takich gier jak TENCHU, ale trudno podważać rajcowność tego OST-ka. Spodoba się nie tylko fanom samej gry, ale wielu miłośnikom dyskotekowej waxy i szaleństw na parkiecie! Makoto Hosoi, Ryo Koike i Wekana Hara doskonale wypełnili swoje obowiązki, zapewne spędzając wiele godzin z ekipą tworzącą NINJA GAIDEN - motywy melodyczne nie są przypadkowe i niczym w najlepszych hollywoodzkich produkcjach podkreślają cały czas tempo akcji i aktywnie uczestniczą w stopniowaniu napięcia. Polecam!□ [mazzi]

Ocena: ★★★★★

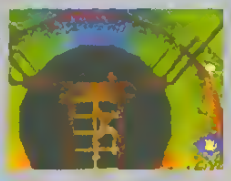
Soundtracki na które szczególnie czekamy: Silent Hill 4 Original Soundtrack (17 czerwca 2004 r.), Xenosaga Episode 2 Jenseits von Gut und Bose Movie Scene Soundtrack (7 lipca 2004 r.), Vib Ripple & Vib Ribbon Original Soundtrack (9 lipca 2004 r.) Phantasy Star Online Episode I & II Premium Arrange (23 czerwca 2004 r.), Sega Rock 1 i 2 (9 czerwca 2004 r.)

Nowości w sklepach: Sonic Heroes Original Soundtrack, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex for PS2 OST, GBA Pokemon Fire Red / Leaf Green Music Super Complete, Final Fantasy VII Piano Collections (nowe edycje), Front Mission 4 Original Soundtrack.

PSX NOT DEAD!

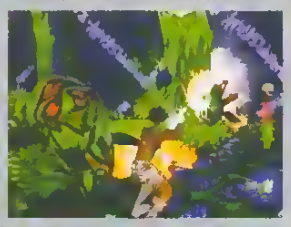
W tym miesiącu w chacie miałem pozar. . do tego zalegam maksymalnie z pracą nad magisterką. Oddaję zatem w tym miesiącu 'Kącik...' w ręce Raqa, który zajmie się jego organizacją (Raq: heja, to ja! [Ś: nie przemęcz się]) Generalnie nadal czekam na Wasze uwagi - z tego co widzę, "Kącik . " się w miarę podoba i dochrapał się zgrai paczki komentatorów oraz "przyjaciół królika", którzy co rusz podsyłają jakieś opinie i pomysły. Tak trzymać! [dziadu & raq]

Rebirth zone AKUJI THE HEARTLESS



to utrzymana w mrocznych klimatach (choć może nie tak mrocznych jak w SOUL REAVER) przygodówka akcji z elementami platformówki Wcielamy się w niej w tytułowego Akuji - młodego męża z "dzikiej wioski, w którą praktykowanie voodoo to chleb powszedni Ów młodzian zostaje podstępnie zabity (poprzez wyjęcie serca) (HIV nie zauważył, że ktoś mu wyjął serce?) przez własnego brata I tutaj zaczyna się nasza przygoda, której celem jest odzyskanie straconego narządu (H buhaha!) Akuji ma do dyspozycji pokaźny wachlarz ruchów i ciosów zadawanych za pomocą ostrzy przytwierdzonych do jego rąk Może w ten sposób tworzyć proste combosy, jednak na nauczenie się nowych ataków podczas gry nie ma co liczyć W ramach rekompensaty możemy szerzyć śmierć i zniszczenie wśród wrogów za pomocą napotykanych tu i ówdzie ofensywnych bądź defensywnych mocy (dzięki tym pierwszym możemy szyć do przeciwników na odległość) W kilku momentach gry spotkać można moc wyzwalającą w naszym bohaterze zwierzęcą naturę a wówczas rozwałka jest już konkretna Grafika trzyma poziom, choć nie napracowano się zbytnio nad animacją Akuji'ego, zaś 'grane głównie na bębnach" muzyka potęguje klimat Wielkie brawa należą się autorom za design zarówno poziomów, które są rozległe i zróżnicowane (w niektórych mamy możliwość poruszania się za pomocą łotni) jak i adwersarzy (zakapturzone kościotrupy wymachujące kosami rulez) Gra skierowana jest dla amatorów platformówek, jak również miłośników krwawej jatki Według mnie jest to - tuż po SOUL REAVER - najlepsza pozycja tego typu [komodo]

Moje ocena: 8
Producent: Crystal Dynamics
Wydawca Eidos
Rok wydania 1999

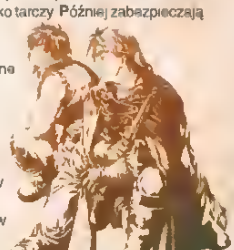


DEBEŚCIAKI FLIK I VIKTOR...

Flik i Victor z arcyświetnego RPG pt SUIKODEN, to taka para, które zewsze będzie kojarzyć się z przyjaźnią przypieczętowaną 'wonią prochu" - najtrwalszą z możliwych Obie postacie odegrały znamienitą rolę w świecie SUIKODENa, zarówno w jego pierwszej jak i drugiej części, i są chyba najbardziej lubiane przez fanów "Druhy w trojgu jednym są braćmi w dolę złą " Łączy ich tragiczne przeszłość Flik urodził się w Warrior's Village, w regionie Toran świata SUIKODEN Zgodnie z tradycją tej wioski, wychowano go na silnego wojownika Imającego się również magii Jest w dobrym guście, aby każdy tam urodzony chłopak przeszedł Próbę Męstwa I to właśnie dla niej Flik opuszcza dom Bohater zaczyna zyć jako najemnik, od jednego konfliktu do drugiego Podczas swej podróży spotyka Odessę Silverberg, zakochuje się w niej i przyłącza do Armii Wyzwolenia Toranu, która walczy z tyranią imperium Wkrótce podstępny atak na jej tajną siedzibę skutkuje w śmierci Odessy - Flik będzie już zawsze obarczał się winą za tę tragedię Chociaż jest tego nieświadomy, przechodzi właśnie swoją Próbę Męstwa Nazywa swój miecz imieniem ukochanej, a sam będzie znany jako Blue Lightning Flik

Victor urodził się w rewownym mieście Northwindow Jego ojciec zginął na wojnie, dzieciak był wychowywany przez matkę i babcię Obie chciały ślubu Victora z Daisy - osieroconą dziewczynką, którą przygarnęła rodzina Victora Plan spalił na panewce Wszyscy mieszczanie giną w bestialskim ataku wampira Neclorda, a sam Victor jest świadkiem, jak jego ziomkowie, przemienieni w zombie, pozerają się nawzajem Tylko dzięki uśmiechowi losu Victor nie ginie w sterciu z Neclordem Po wyliżaniu ran, poprzysięga zemstę na całym wampirzym rodzie W przeciwieństwie do Flika, Victor zywi ewereję do magii Za to jego siła fizyczne staje się przyczyną ukucia żartobliwie opisującego go miana - jast niczym niedźwiedź

'Równi - gdy wrog zajdzie parć ' Są równi soble Obaj dzielni i waleczni, obaj połączeni przez nieszczęśliwy splot przeznaczenia Nie tubill się z początku Victor jest typem łazika i optymistycznego sowizdrzała, Flik to sceptyk, czasami jednak nieznośnie egocentryczny Dlatego też najpierw nie uznawał przywództwa bohatera prowadzonego przez nas w SUIKO 1, młodego McDohla Dopiero później zgodził się połączyć siły i zaatakować wspólnie Imperium To jednak Victor ma szczególne szczęście wyławienie prawdziwe wielkich postaci Znajduje w SUIKO 1 właśnie McDohla i werbuje go do Armii Podczas ostatniej bitwy w Gregminster, Flika i Victora jednoczy walka ramię w ramię stają się razem siłą nie do pokonanie Flik osłania głównego bohatera przed strzałą używając swego ciała jako tarczy Później zabezpieczają wspólnie odwrót McDohla Wydaje się, że obaj zginęli w greminsterskim pałacu Uchodzą jednak z życiem Po zwycięstwie nad tyranem opuszczają Toren i osiedlają się na północy "Wolni - tam, gdzie śmierć " Wkrótce przywódca junackich górali Luca Blight ze swoją Armią Białego Wilka literalnie miazdzy małą placówkę obronną najemników, nie pozostawiając alternatywy nad szybki odwrót Tak zaczyna się Wojna o unifikację Dunan - nie miejsce o niej tu mówić (odsyłam do S2). Ważne jest, że Victor dopada w końcu swego arcywroga - wampira Neclorda Po wojnie w Dunan, weterani szukają dalej ukojenia - na polach bitew, w jęku łamanych kling, w wolności, którą daje śmierć Gdzie są teraz? Może przyszłe części sagi nam powiedzą. Jedno jest pewne ich dzieje to opowieść o honorze i odwadze, a szczególnie o przyjaźni. Być może jedyne tak piękne w historii gier wideo. [zax]



VS! Tym razem pojedynek gigantów: Colin zmierzył się z dziełem Polyphony; Loser oko w oko z Hivem. Zmasakrował go.. kto kogo?



COLIN MCRAE

Solidny dźwon niszczy silnik, jego osprzęt, cięcie po poboczu wybija elementy zawieszenia, zaś hamowanie lewą nogą błyskawicznie ścięra hamulce - a wszystko to oczywiście utrudnia odniesienie sukcesu! Sama rywalizacja także jest nieporównywalna. W COLINie podróż w las, dachowanie, o nawet zły dobór opon, który całkiem nieznacznie zmniejsza średnią prędkość na OS-ie, aprawiają, że o "pudle" możesz marzyć! Tym bardziej że samochody prezentują porównywalne osiągi W GT? Zdobywasz pieniądze na kozacki pojazd i... już masz bezproblemowo ukończoną grę! Najnormalniej w świecie możesz szlifować klamkami bandy, kręcić na wiwat bączki, bawić się poślizgami - konkurencja po wyprzedzeniu Ciebie grzecznie poczeka, aż odrobisz straty! Fajnie? Nie bardzo! Pozostała kwestia tras.. W GT praktycznie wszystkie wykonane są według klucza - "tak samo, ale inaczej". Czyli są ograniczone bandami i charakteryzują się zapętleniem, zaś nawierzchnia ogranicza się do asfaltu i dziwnie przyczepnego szutru. W CMR-ach jest lepiej! Zapętlone, "otwarte", szutrowe, asfaltowe, śnieżne, lodowe, zwirowe, błotne... Podsumowanie? Krótkie! GT jest OK. - grywalne, piękne, miodne - ale przypomina zabawę plastikowymi samochodami. CMR-y zaś są wspaniale zrealizowaną asfaltowo-szutrową jatką, która jest bliżej niż dalej do rzeczywistego stanu rzeczy...□ [loser]

Colin McRae jest personą, która rozsławiła rajdowy fach wśród grającej braci... Niestety gra COLIN MCRAE RALLY już od chwili premiery wegetuje w cieniu soni GRAN TURISMO. Być może nie zdobędę popularności, twierdząc że stało się tak niesłusznie, ale ktoś musi to powiedzieć! Żeby naprawdę tylko CMR-y (oraz WRC) pozwalają poczuć odrobinę hardcore'u, jaki pojawia się podczas szybkiego prowadzenia samochodu - poślizgi, skoki, wstrząsy, blokowanie się kół i przede wszystkim niekontrolowane zachowanie pojazdu wali z konsoli z zapuszczonym COLINem wszystkimi otworami! A w GT? Samochody - nawet najmocniejsze (!) - prowadzą się dziwnie spokojnie! Żeby wyleciać z drogi zupełnie nie panując nad maszyną trzeba naprawdę się postarać, wszak samochód nie ma tu tendencji do "życia własnym życiem" . Oczywiście same wrażenia z jazdy to nie wszystko - pojazd musi sugestywnie zmniejszać masę gubiąc części! Niestety w GT absolutnie wszystko jest pancerne! CMR-y w tej materii niepodzielnie rządzą!

GRAN TURISMO

"Nerwa" mnie bierze i delirka trzepia, jak jakiś leszcz zaczyna pałaczyć na serię GRAN TURISMO za całokształt. Czy którykolwiek hardcore'owy maniak wyścigów spędził więcej czasu z jakąkolwiek inną pozycją, niż GT? Nie sądzę. Owszem, gra nie jest doskonała, obecnie (PROLOGUE a w niezbyt odległej przyszłości "czwórka") wręcz zasysa wyjadaczy (ile to można? To samo jednak tyczy się serii COLIN), ale mimo wszystko jest w niej coś magicznego, co przyciąga do każdej kolejnej części niczym magnes pinezkę. Tak, COLIN również, lecz . czy można w ogóle porównywać te gry? Z czym do ludzi?' GRAN TURISMO to wirtualny przegląd motoryzacji. W jednej chwili cioram klasykiem ryjącym beret (a'la GT40 - uffff, za rundkę w rzeczywistości ściągam majty, że nie wspomnę o nowej wersji!), aby w kolejnym wyścigu poszaleć Escudo. 500 fur dostępnych w "dwójce"? No, sorry, ja wymiękam - toż to pułap nie do osiągnięcia dla developerów. W GT brakuje uszkodzeń, wkurza możliwość arcade'owej korekty toru jazdy na bandach,), niezbyt inteligentni przeciwnicy (w sumie zostali pozbawieni inteligencji), ale mimo wszystko gra się w to wyśmienicie. A tuning i testy? Szczególnie te drugie potrafią zirytować, jednak znam Graczy, którzy więcej czasu poświęcają na żyłowanie testów właśnie, niż grę właściwą. Wróć. . przeciwnicy. W COLINie cholernie ich brakuje, bez dwóch zdań Owszem, taka jest charakterystyka WRC, ale dla Gracza nie jest bez znaczenia, czy może się z kimś skonfrontować. Walka z czasem (i tylko z czasem, bo "Ghost" to mała frajda) w COLINie kręci jedynie do pewnego momentu. A później zostaje już tylko doskonalenie przejazdów pod kątem wyblerania skrótów, szykan... i omijania tytanowych słupków, kołków itp Bezpośredni kontakt z przeciwnikami w GT to także pewna przypadkowość - możesz zostać wypchnięty z trasy i mieć "po ptokach" (handicap to, rzeczywiście, łamarstwo, ale. .). Atutem serii GRAN TURISMO są również tory - opracowane wspaniale Cóż z tego, że COLIN może się szczycić odcinkami, skoro są one z założenia monotonne? Waląc cały rajd można się pogubić, który to już OS z kolei Natomiast o walorach estetycznych chyba nie ma co dyskutować, hę? I jeszcze jedno - szutry w GT mają się nijak pod kątem symulacji do colinowych, niemniej mi sprawiają masę frajdy. "Żeby wyleciać z drogi zupełnie nie panując nad maszyną trzeba naprawdę się postarać..." - to stwierdzenie uważam za kompletnie przestrzelone. Proszę, pierwsze co mi przychodzi do głowy Dodge Viper, kręta trasa (Laguna Seca i "korkociąg", hłehłe!) i nowiciusz dzierżący pada - i co? Dziki taniec - opętanie Dla mnie rozstrzygnięcie jest oczywiste: w COLINa nie jestem w stanie grać "non stop" przez okrągły rok, zaś w GRAN TURISMO jak najbardziej Czy jest to wystarczająco dosadny argument...?□ [hiv]



Po stronie Colina: Shiva, Mazzi, Loki, Loser, Playman

Po stronie GT: HiV, Raq, Gamera, Ścierа, Dziadu, KiLu, Koso, Star, Myszaq, Kujot, Cox, M@jk

DREAMCAST LIVES 4EVER



Oryginalny METAL SLUG na DC!



Po wielu mało skutecznych próbach emulacji systemu NEO-GEO na konsoli Dreamcast, powoli odchodziła nadzieja, iż kiedykolwiek przyjdzie nam zagrać na DC w największe hity z tej platformy, takie jak seria METAL SLUG, SAMURAI SHODOWN czy FATAL FURY. Problem nie tkwił jednak w braku umiejętności czy fanstwie osób odpowiedzialnych za tworzenie emulatora, a jedynie w ograniczeniach pamięciowych "makaronu". Otóż gry na N-G w postaci romów były zbyt duże, aby Dreamcast zdołał je pomieścić w swojej pamięci RAM. Jedyne co do tej pory udało się osiągnąć, to możliwość odpalenia gier, które w postaci romu nie zajmują więcej jak 5 MB (to zdecydowanie za mało, nawet na pierwszą część MS). W związku z tym jeden z najbardziej aktywnych przedstawicieli decakowej sceny (Reaper) wpadł na pomysł stworzenia emulatora konsoli Neo Geo CD - wówczas problem pamięci RAM zwyczajnie by znikł, ponieważ gry odpalane byłyby bezpośrednio z płyty kompaktowej, sekwencyjnie doczytując dane, bez konieczności wczytywania całej gry do pamięci (czyli tak jak w samej konsoli NG CD). Reaper nie tworzył programu od podstaw, a jedynie współ z innymi zdolnymi programistami zajął się konwersją pecetowego emulatora NEOCD/SDL. Ne efekty długo nie trzeba było czekać. Dzięki pomocy osób kryjących się pod ksywami: Fosters, Troy Davis, BlueCrab, BlackAura I Speud - emulator w ciągu pierwszego tygodnia istnienia doczekał się aż 3 odsłon, jednak emulacji obu części METAL SLUGa doczekaliśmy się dopiero w 4 wersji. Oto lista obecnie odpalanych gier:

2020 SUPER BASEBALL, 3 COUNT BDUT/FIRE SUPLEX, ADK WDRLD, AERO FIGHTERS 2/SONIC WINGS 2, ART OF FIGHTING 2 I 3, BRIKINGER, BUST A MDVE/PUZZLE BOBBLE, CRDSSED SWORDS 2, DOUBLE DRAGDN, FATAL FURY 2 I 3, FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL I 2, GHOST PILOTS, KABUKI KLASH, KING OF FIGHTERS 94-99, KING DF THE MONSTERS 2, LAST RESORT, LEAGUE BOWLING, MAGICAL DRDP 2, MAJOHNG GAME, METAL SLUG 1 I 2, MUTATION NATION, NAM 75, NINJA COMBAT, NINJA COMMANDO, NINJA MASTERS, PULSTAR, RAGNAGARD, SAMURAI SHDDOWN 1,2,3,4 I RPG, SOCCER BRAWL, STAKES WINNER, STREET HOOP/DUNK DREAM, SUPER SIDEKICKS 1,2,3, THRASH RALLY/RALLY CHASE, TOP HUNTER, TWINKLE STAR SPRITE, VIEWPOINT, WINDJAMMERS

Prędkość emulacji jest bardzo duża, ok. 80-90% oryginału, ponadto większość gier odtwarza również muzykę z CD! Obecnie dostępne jest już 6. odsłona NEOCD/SDL DC, w której dostępne są m. in. selektor regionów USA/EUR/JAP (kwisty METAL SLUG!), zapis stanu gry w dowolnym momencie czy możliwość gry we dwójkę (na razie drugi Gracz tylko za pomocą klawiatury). Zasady działania programu są banalnie proste (można go przyrównać do Bleamcasta): wkledamy płytę z emulatorem i czekamy aż pojawi się stosowny ekran z napisem "PLEASE INSERT NEO-GED CD", po czym podmieniamy kompakt na wybraną grę z NGCD I po chwili rozkoszujemy się nią. Podsumowując: jest to bez wątpienia jeden z najbardziej udanych emulatorów na DC, biblioteka dostępnych gier na "makaronie" wraz z powstaniem tegoż projektu automatycznie zwiększyła się o pokaźną liczbę, po raz kolejny udowadniając, iż Dreamcast tak naprawdę nigdy nie umarł i ma się całkiem dobrze. [m@jk]

Emulator znaleźć można na stronie IMR Technology http://imrtechnology.ngemu.com/emulators.htm ew. DC FANS http://www.czachy.com.pl/dc/emulacja/neocd.htm

THE CASTLE OF SHIKIGAMI 2 (SHIKIGAMI NO SHIRO II)

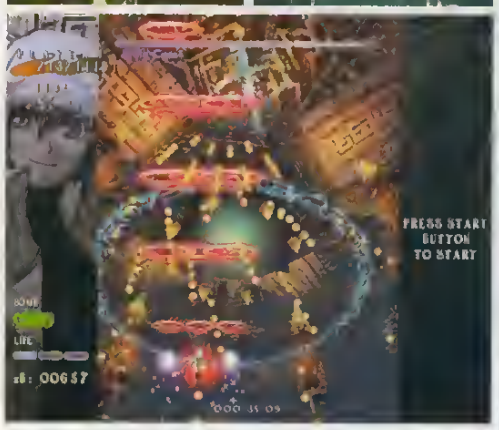
Producent: **ALFA SYSTEMS** Gatunek: **Strzelanina** Ilość Graczy: **1-2 (VMU 61 bl.)** Platforma: **DC, PS2, GC, Xbox**
Pluszy: spora ilość postaci i etapów, rozbudowany system, 2 odmienne ścieżki dźwiękowe.
Minusy: wysłużony engine, odtwórczość.

Po klapie finansowej jaką zanotował prequel omawianej właśnie pozycji (wydanej niegdyś na PS2 oraz Xboxa), ALFA SYSTEMS (dev.) postanowiło wydać kontynuację tej salonowej strzelaniny również na konsole, na których z pewnością zostanie ona ciepło przyjęta (jak zresztą każda gra z tego gatunku). I tak kolejny shooter 2D wylądował na DC, prawdopodobnie ostatni - choć tego akurat nie można być pewnym.

Co ciekawego oferuje nam "Zamek Shikigami"? Pierwsze chwile spędzone z grą kojarzą się ze wcześniej wydaną pozycją na DC GUN BIRD 2 (podobny klimat, postacie i całokształt rozgrywki). Jako ciekawostkę warto odnotować, iż w grze zastosowano dość rozbudowany wątek fabularny, niestety dla przeciętnego polskiego Gracza jest on całkowicie niezrozumiały (dialogi w 100% jap.). W grze nie zasiedamy za sterami jakiegoś wymyślnego super-myśliwca, a przyjdzie nam kierować poczynaniami 1 z 7 dostępnych postaci. Każda z nich posiada odmienne rodzaje strzałów, super ataków oraz tzw. guardianów (o czym później). Jako że całość utrzymana jest w konwencji anime, dostępni bohaterzy sprawiają wrażenie wyjętych rodem z rasowego jRPG. Mamy osobowości pokroju maga/czarodziejki obdarzonych nadprzyrodzonymi zdolnościami. Warto wiedzieć, że oprócz standardowego trybu Arcade, gra oferuje również Practice Mode (można tu przećwiczyć dowolnie wybrany etap z uprzednio ukończonych), Gallery Mode (sukcesywnie - w miarę dokonywanych postępów w grze - odsłaniają się tutaj wizerunki głównych bohaterów gry) oraz Story Recollect (tu z kolei można ponownie przejrzeć scenki dialogowe z wcześniejszych potyczek z bossami). Tryb Arcade dzieli się również na 2 osobne gry: Normal oraz Extreme (ten drugi nastawiony jest na zdecydowanie większą "rozwałkę" - bez zbędnych dialogów i scenek), dodatkowo wybierając formę rozgrywki otrzymujemy alternatywę w postaci wyboru rodzaju Sound Tracku, oprócz oryginalnego, dostępny jest fikuśnie zaaranżowany 52MIX (zdecydowanie szybszy, utrzymany w konwencji techno).







A jak wygląda sama gra? Mamy do czynienia z klasycznym shooterem 2D, scrollowanym w pionie, z renderowanymi tłami 3D (całość dzieła ne wyciśniętym już silniku gry IKARUGA, w dodatku nieco uproszczonym). Sposób eliminacji wrogów przedstawia się następująco: zwykły strzał (rapid), super atak (bomba) oraz dodatkowy atak, który w sumie można określić mianem summona/guardiana. Owego "strażnika" można przyzwać w dowolnym momencie podczas walki (przytrzymując przycisk strzału) - pełni on rolę pomocnika, np. niejaki Kohtarou Kuga przyzywa tajemniczą niewiastę, która automatycznie nakierowuje się na wroga i wykańcza go dwoma sztyletami, Kim da John wytwarza wokół siebie 3 olbrzymie miecze świetlne, które wraz z ruchem postaci nabierają rotacji niczym śmigło, z kolei czarodziejka Nigi za pomocą koła (!) emanuje barierę absorbującą wrogie pociski (dodatkowo, po zniszczeniu wroga tego typu atakiem, przyciąga również bonusowe monetki). Każda z postaci dysponuje dwiema odmianami guardiana (do wyboru przed walką). W grze wykorzystano również znany patent z PSYVARIAR z "ocieraniem się" o wrogie strzały - z tym za tutej powoduje on zwiększenie zadawanych obrażeń oraz intensywności [illegible] pocisków [illegible]. Jak mamy bardzo zróżnicowanych wrogów; od latających "dzwoneczków" po mechaniczne pająki i sowy, kilka odmian odrzutowców oraz statków. Z kolei bossowie... występuje podział na ludzi i bezduszne maszyny. Warto wymienić np. baletnicę z kosą, tajemniczą kobietę miotającą kartami czy też dwójkę braci z mieczami, maszyny reprezentuje np. potężny mech (który niczym Transformer powstaje z kilku mniejszych robotów). Ogółem w grze dostępnych jest 10 poziomów (5 leveli po 2 pod-etapy każdy) - lokacje wykonane zostały fachowo, każda ma swój specyficzny klimat i żadne nie powtarza się.

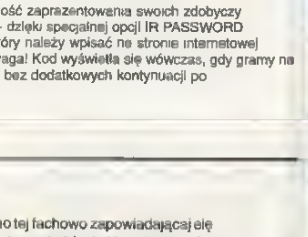
TCDS2 to kawał solidnej roboty - posiada bardzo rozbudowany system, dość długi "czas gry" i bez wątpienia jest obowiązkową pozycją dla miłośników gatunku. Jest to nowa i na dodatek udana gra na Dreamcasta.

PS. W grze wrzucono możliwość zaprezentowania swoich zdobyczy punktowych "całemu światu" - dzięki specjalnej opcji IR PASSWORD otrzymujesz specjalny kod, który należy wpisać na stronie internetowej developera (Alfa System). Uwaga! Kod wyświetla się wówczas, gdy gramy na standardowych ustawieniach, bez dodatkowych kontynuacji po "śmierci". [m@jk]

Cena: ?

Alicja w krainie... DC

Po dość długim okresie milczenia, francuska ekipa tworząca grę pt. ALICE wydała drugą wersję dema tej fachowo zapowiadającej się platformówki z elementami przygodówki. Obecna odsłona zawiera 1 pełny poziom zawierający 5 "pod-etapów" (całość można ukończyć w ok. 30 min.). Choć gra jest amatorską produkcją, to w istocie wcale na takową nie wygląda. Mamy do czynienia z pełnym profesjonalizmem, autorzy pokusili się nawet na osobne wersje językowe (j. angielski, niemiecki, francuski oraz hiszpański) i wybór częstotliwości odświeżania ekranu. Grę wyposażono w całkiem zjadliwą oprawę graficzną (ręcznie rysowaną), uwagę skupiają zwłaszcza tła, które sprawiają wrażenie pseudo-3D (np. mijane drzewa), oraz świetna animacja. Alicja potrafi biegać, skakać, kucać, wchodzić po drabinie... w dowolnym momencie można również zoomować widok danej lokacji. Rozgrywka przypomina nieco kultową serię "Dizzy" i bazuje na podobnym schemacie: przynieś mi lodu, a dam ci za to klucz do furtki (ehehehe!!! - kor.) - tu również zbieramy różne przedmioty, rozmawiamy z NPC, wszystko jednak jest tylko wstępem do gry właściwej, czyli klasycznej platformówki - wówczas należy się wykazać zręcznością, przeskakując nad kolejnymi przepaściami, wspinając się na skalne wzniesienia czy czołgając między wnękami. Zainteresowani owym projektem niech kierują się na: http://www.alicedreams.com. [m@jk]



Od Gracza dla Graczy



Praca w branży: redaktor pisma (cz. 2)

W ubiegłym miesiącu zapoznaliście się z pierwszą częścią moich przemyśleń związanych z pracą redaktora. Powinniście mieć teraz większą świadomość, jeśli chodzi o specyfikę tej pracy w przeszłości i teraźniejszości, naświetloną kwestię zarobków (nie każdego, tak jak Carmacka z ID SOFTWARE, od razu stać na luksusowe Ferrari - na początek swoje trzeba odśledzieć za kółkiem Subaru Imprezy (Ś ja bym to okroił do samej "imprezy")) oraz pojawiających się w trakcie wytężonej pracy dylematów. Jakie są w takim razie zalety tego zajęcia? Jakie wymagania stawiają pracodawcy w innych krajach?

Na zachodzie praca w branży wiąże się ze sporymi wymaganiami, jeśli chodzi o potencjalnego kandydata. Polskie plemia o grach przyjmując "młodą krew" do redakcji są w perspektywie zagranicy szalenie liberalne! W kapitalistycznej rzeczywistości USA liczą się przede wszystkim konkretne umiejętności, połączone z solidnym wykształceniem i udokumentowanym doświadczeniem w branży. Przejrzyjcie oferty pracy na www.gamejobs.com - aby dostać posadę, obok zaprzyjaźnionej miłości do gier preferowane jest co najmniej trzyletnie doświadczenie, wysokie zdolności interpersonalne, konkretne osiągnięcia, a często również świadectwo ukończenia studiów. Liczą się również kreatywność i fantazja! Joe Funk, odpowiedzialny za werbowanie nowych pracowników w słynnym piśmie ELECTRONIC GAMING MONTHLY, wspomina szereg taktyk stosowanych przez potencjalnych kandydatów na redaktorów. Jeden z nich do kompletu dokumentów dołączył sporych rozmiarów zdjęcie pustego kufla do piwa - Joe chwyciło to za serce i jak sam stwierdził - wyglądało na tyle amutno, że w przypływie współczucia zatrudnił amatora złocistego trunku. To tylko jedno z anegdotek, ale faktycznie na co dzień ludzie prześcigają się w pomysłach, by zainteresować pracodawcę. Pewna kobieta potrafiła w jeden dzień rzucić wszystko i przejechać całe Stany, by zjawić się na rozmowie kwalifikacyjnej. Kiedy ją otrzymała, zostawiła za sobą wszystko i przeprowadziła się do nowego miasta, by móc wykonywać pracę marzeń. Tradycyjnie spora szansę mają osoby współtworzące fanowskie serwisy internetowe, jako kartę przetargową wykorzystując renomę prowadzonego przez nich WWW, zebrane w ten sposób doświadczenie i osiągnięcia, oraz niekwestionowany zapał do pracy. Jak można się domyśleć chodzi tutaj o trzymanie ręki na pulsie i znakomite orientowanie się w tym, co się w branży dzieje. Na zachodzie rozwinęły się konkurencyjne dla pism drukowanych płatne growe serwisy internetowe, jak IGN czy GAMESPOT, które dbają o poziom swoich materiałów i mają wygórowane wymagania wobec kandydatów na redaktorów. Obok wspomnianych już zdolności, trzeba "potrafić dostrzec ciekawy temat na kilometr", posiadać motywację do wyszukiwania i opracowywania ekskluzywnych materiałów. Człowiek z natury popełnia błędy, jednak jest to luksus o którym w tego typu robocie możecie zapomnieć. Wspomniany już Joe Funk z EGM wskazuje odpowiedzialność jako jedną z nadrzędnych cech, jakie powinien posiadać idealny redaktor! Czasem wystarczy jedno potknięcie, a można nie odzyskać raz zaprzepaszczonej wiarygodności. Ważne jest też umiejętność zachowania zimnej krwi w każdej sytuacji - redaktorzy GAMESPOT w jednym z artykułów wspominają o dniu pracy na który może składać się żmudna pisanie newsów i nieprzewidziane wycieczka samolotem do Francji w celu nagrania wywiadu z developerem chętnym uchylania rąbka tajemnicy na temat nowej gierki. Jak widać, mimo członkostwa w Unii, do światowego poziomu nam jeszcza troszkę daleko (czy z własnego lenistwa? Nie bardzo - dop. HiV'e).

W kraju branża elektronicznej rozrywki nadal się rozwija, co odzwierciedla nikła ilość pism o grach konsolowych, szczególnie gdy porównamy do tego rynek prasy pecetowej. Porównując nasze warunki z zachodnimi, łatwo dojść do wniosku, że w Polsce mimo wszystko umiejętności faktyczne są drugorzędne, a na piedestale stawia się siłę przebicia, pasję... i umiejętność przekonania do siebie redaktora naczelnego. Z tego choćby powodu trudno liczyć na znalezienie od ręki specjalisty o ogromnej wiedzy i naciek przekłada się bardziej na warsztat pisarski, na początku przymykając oczy na niewystarczającą wiedzę. W końcu nie od razu Michaela Jacksona zbudowano! Ambitni ludzie po otrzymaniu szansy potrafią poświęcić ogromne ilości czasu na studiowanie dostępnych źródeł wiedzy, jak zachodnie serwisy internetowa o wieloletniej renomie, czy sterty zachodnich pism branżowych. Nie zapomnę nigdy, jak Torba chomikował w torbach sterty gazet, która następnie połykał w ilościach hurtowych, co zaowocowało kilkoma świetnymi tekstami w PORADNIKach PE. Sam przyznam, że po otrzymaniu od Ściery szansy, jak wariat zacząłem nadrabiać za pomocą emulacji zaległości w głośnych tytułach na oldschoolowe platformy i korzystać z nowych możliwości, jakie daje praca w redakcji, by równocześnie być "na bieżąco" z nowościami. W podobny sposób postępuje Koso, który posiadając dwie platformy Next Gen spędza długie godziny grając choćby w głośne tytuły na PSX (NES, SNES...), z którymi wcześniej nie miał z braku czasu styczności. Jak sami widzicie w tym zajęciu nie wystarczy być "trendy" - w końcu oceniając gry musicie wiedzieć na ile w danym produkcie możemy mówić o powiewie świeżości i nowych patentach, równocześnie ganiąc przejawy nic nie wnoszącej odtwórczości, zrzynanie pomysłów i posługiwania się utartymi schematami!

Jakie są plusy pracy w piśmie o grach? Jest to faktycznie spore ilość różnych smaczków, które czynią życie hardcore'owego Grecza przyjemniejszym! Przede wszystkim to staty dostęp do najnowszych produkcji - redakcja kładzie nacisk na to, by gry trafiały jak najszybciej we właściwe ręce. Naczelny na specjalną prośbę zatrzyma w redakcji głośny tytuł, by wszystkie zainteresowane osoby mogły się z nim zaznajomić lub ewentualnie wypożyczyć do prywatnych testów w zaciszu domowym (Koso, oddawaj EYE TOY: GROOVE, tak!). Miłym akcentem jest też wsparcie redakcji, jeśli chodzi o nasz warsztat pracy - w moim przypadku była to pożyczka na zakup drogiej konsoli i spłacanie jej przez publikacje tekstów na przestrzeni kilku miesięcy. Trudno nie wspomnieć o wyjazdach na targi branżowe, tumleje i związane z półświatkiem konsolowym złoty - redakcja oczywiście dba o finansowy aspekt tych przedsięwzięć, jeśli tylko jest pewna, że przyniosą obiecujący materiał do kolejnego numeru. Zdecydowanie najważniejszym, a zarazem najbardziej rajcownym aspektem tej pracy jest możliwość głoszenia swoich pogiądów na szerokim forum publicznym! Dla początkującego redaktora każdy przejaw akceptacji ze strony czytelników wzbudza fale euforycznej radości i daje poczucie spełnienia. Dużo mniej przyjemna jest wgniatająca w ziemię krytyka, do której trzeba się przyzwyczaić i nabrać koniecznego dystansu, by negatywne uwagi zamiast załamywać - zachęcały do dalszej pracy i wzbudzały chęć pokazania "przeciwnikom", że nie powiedziało się ostatniego słowa! Jeśli ktoś ma autentyczny talent i wystarczająco samozaparcia - nie da się przeciwnością losu i w odpowiednim momencie wyciągnie przysłowiowego "asa z rękawa", zaskakując wszystkich przeciwników nowym patentem (nie daj Boże jesteś "newbie", podwinie Ci się noga i popełnisz jakiś błąd - ludzie zjedzą Cię żywcem, a Twoje kości będą bielić na stokach Wzgórz Szyderstwa). Sporo radości praca redaktora da osobie o skłonnościach masochistycznych - miłośnik bólu i cierpienia odnajdzie radość w wypełnianiu oceniaczki informacjami ile zajmuje na karcie pamięci stan gry, tudzież zabawą w ściąganie ilustrujących ją screenów za pomocą karty TV i specjalnych kabli. Full wypas i satysfakcja gwarantowana.

Ze wszystkich sił starałem się pokazać Wam kilka aspektów pracy redaktora pisma, wychodząc poza znane powszechnie ogólniki. Przywołane wszystkich związanych z tym chwil radości i smutku, niesamowitych (jakby powiedział Kali - kosmicznych) perypetii, to nie zagadnienie na dwa felietony, ale materiał na opasłą książkę. Jeśli nie przeraziły Was wymagania stawiane przez to zajęcie, męczy Was talent, a nie myśl o pisaniu recek "kręgli na 9+" przechodzi Wam po kręgosłupie dreszczyk emocji, próbujcie się przebić! Skoro udało się tekstowi sierściuchowi jak ja, na pewno wielu z Was ma podobną szansę. [mazzi]

Gier, których powinni ZABRONIĆ

odległych czasach, kiedy Lech, Czech i Rus zabawiali się z Jaglenką, na stosach palono czarownice .. W mniej odległej epoce, kiedy jeszcze Twój listonosz nazywał się Hanz, a nie pan Henio, palono książki... Dlaczego więc dzisiaj, kiedy na ekranach telewizorów Frytke smazy się w całej okazałości, samemu czegoś nie spalić? Może zacząć od gier? Gdyby się dobrze zastanowić, kilka z nich z pewnością na to zasługuje. Po prostu godzą w moralną postawę obywatela, budzą niepokoje społeczne. Już dawno powinny być więc zabronione! Które i ze co? Proponuję wgląd w poniższą listę.

FORBIDDEN SIREN - gra wypacza nastawienie do zdrowej pracy fizycznej przy łopacie. Godzi w wizerunek polskiego rolnika! Opętańczo kołyszące się pokraki, które wykonują tu codzienne obowiązki (plewią grządki, kopią motykami w ziemi, reperują domy itd.) mają niewątpliwie przekazać grającemu, że taki tryb życia to degeneracja, zepsucie i analfabetyzm. Stąd ich nosowe pochrkiwania, niaskładne wycia. Nie lepiej pokazano tu tak zasłużone grupy społeczne, jak policjanci (do sake lecą jak pomyleni) czy górnicy (ze niby w kopalniach szwendają się bez sensu, wpadając na wiosnę, rozpędzone wózki). Kłamstwo, propaganda i pomografia (w jednej z misji widać nawet udo nieletniej kucającej w krzakach!). Werdykt: spalić, a później zasadzić na tym marchewkę.

MGS - produkcja łamiąca wszystkie zasady BHP. Ba! Pokazująca, że dobrze jest podprowadzić komuś (pewnie ciężko pracującemu sprzedawcy) karton po owocach, założyć go sobie na głowę i biegać w tan sposób gdzie się da. A później zostaną w nim włosy, przylepią się do ponownie tam załadowanych produktów spożywczych i epidemia gotowe! A włażenie z buciorami do cudzych szafek? Zero poszanowania prywatności. Że to deptania bielizny i środków higieny (a co innego ma być w szafkach?) co niemiara! W najnowszej edycji (THE TWIN SNAKES) niewybrednie pokazuje się też do czego ma służyć słowo pisane, czyli gazeta. Do czyszczenia podłóg (można ją cisnąć na ziemię)! Ideał sięgnął bruku. Dosłownie. Werdykt: spalić, a później polać detergentem!

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW - tytuł wysoce szkodliwy, wyrabiający nawyki przesiadywanie w cieniu i niezdrowego podglądactwa. Stanie na rogu, zerkanie w szparę pod drzwiami, ciskanie puszek w cudze domy - to stąd młodociani przestępcy biorą swoje wzorce zachowań. Do tego otwarcie pokazuje się tutaj, że najlepsi agenci USA (Sam Fisher) najczęstsze misje wykonują na haju (strzał z pistoletu i ze stołów w Indonezji koka leci wprost w twarz agenta!). Prowokacja! Nasi żołnierze pracują co najwyżej na lekkiej bani. Werdykt: jak najszybciej spalić, a później rozstrzelać.

ZELDA: THE WIND WAKER - pozycja jawnie niszcząca wizerunek polskiego harcerza. Zielony kubraczek to bezczelna kopia naszego mundurka. W dodatku złośliwe dorzucono do niego biała, padalska rajtuzy (zęby było bardziej tolerancyjnie i pro-europejsko). A jakie są ulubione zajęcia tak odzianego kolezki? Zaganianie świń i wygłaszanie mądrych kwestii do - tu uwaga! - drewnianego statku! No, wiejski debil jak nic. Fakt, że już na początku gry bohater sprowadza katastrofę na swoją rodzinę stosownie przemilczę. Spisek aby zdeptać nasz rodzimy symboli. Werdykt: spalić i zrzucić w przepaść (ciekawe czy będzie się unosić na wietrze?).



007: EVERYTHING OR NORHING - produkcja wyrabiające fałszywe przekonanie, że wysterczy tylko zdobyć dobrze wyglądający strój (najlepiej ukraść) i już można uchodzić za specjalistę w danej dziedzinie. Bo niby co ma przedstawiać misja z kradzieżą kombinezonu kierowcy? Bond po jego założeniu oszukuje wszystkich, że nagle potrafi ścigać się w WRC, a następnie fuksem zdobywa podium. I tak ubiór buduje mu reputację. Gra perfidnie pokazuje, że nie ma co całe życie trenować, rzetelnie uczyć się fachu. Później i tak przyjdzie jakiś frajer i zamknie Cię w ubikacji. A przecież u nas w kraju nikt tak kanery nie zrobił. To czyste oszczerstwa! Werdykt: spalić i zemknąć w strzeżonej, czarnej teczce.

ICO - gra manipulująca konsolowym pokoleniem, wręcz sekciarska. Chłopiec z rogami prowadzi tutaj przez kolejne pułapki młodą dziewczynę (pewnie dziewicę, którą niecnie wykorzysta). Jak nic przekaz, żeby oddać swą czystą duszę w ręce Szatana, który za Ciebie zwalczy trudności życia. Werdykt: spalić i odprawić egzorcyzm.

RE: OUTBREAK - tytuł szkodliwy wychowawczo. Bez ogródek pokazuje, jak wysługiwać się innymi, kazać nosić za sobą ciężkie przedmioty, starszych przepuszczać przodem, na pozarcie! Do tego uczy chuliganstwa (można np. roztrzaskać znalezioną miotłę). Werdykt: spalić i wysłać do kąta.

GTA - pozycja dająca bardzo negatywny przykład całemu społeczeństwu. Bo niby można tu korzystać z sieci komunikacji miejskiej, tak? Ale bilety jakoś ani razu nie skasujaszi. Kabzę co krok się nabija, koleją się jeździ, ale płacić jakoś się nie chce, prawda? Stąd późniejszy brak szacunku dla tak zasłużonej profesji "kanarów" na naszych, już prawdziwych ulicach. Werdykt: spalić i wypisać grzywnę.

THE SUFFERING - produkcje szczególnie złośliwa. Stare się bowiem podprogowo przekazać Graczom wstręt do codziennego, porannego prysznica. Wystarczy krótka sesja, klika schizujących przebtysków w tutejszej sali natrysków, a zaczniesz odczuwać lęk przed wejściem do swojej łazienki. Tym oto sposobem zerośniesz brudem, co pozwoli prawniczym korporacjom wykazać, że nie potrafisz zadbać o własne potrzeby, a więc można Cię ubezwłasnowolnić i przejąć Twój domy, auto, kobietę (choćby tę dmuchaną). Horror! Werdykt: spalić, a później utopić.

ISS PRO - tytuł zdecydowanie niebezpieczny, niezdrowo podgrzewający przekonanie, że polska drużyna piłki nożnej jest w stanie w stanie wyjść na boisko, biegać przez 90 minut i strzelić ze dwa gole (nie samobójcze!). A później mamy zadymy na stadionach. Werdykt: spalić i skopać.

FINAL FANTASY - seria o podwyższonym czynniku destrukcyjnym. W końcu ktoś powinien ją ukiąć, bo inaczej davalopar dostarczy nam jeszcze ze 150 odcinków o tym jak mydelniczka atakuje kolesia z czymś a'la wściekły mrówkojad na głowie. A od tego na pewno do reszty powariujemy. Werdykt: spalić, a oemalone litarki RPG wysłać do kolejnego odcinka "Ulicy Sezamkowej" (niech sponsorują odcinki).

PRZODOWNICY PRACY
I dla przeciwwagi 5 gier, którym należy się jeśli nie Nobel, to przynajmniej uścisk młodych piersi za wkład w rozwój szeroko rozumianej cywilizacji. Oto one:

MANHUNT - za epopularyzowanie młotka i torby foliowej, rzeczy tak odepchniętych i nie trendy we współczesnym społeczeństwie, że niemal zapomnianych. Dzięki MANHUNT przeżyły one swoją drugą młodość! Nastoletni synowie z ochoczym błyskiem w oku zaczęli wyrywać młotki swoim ojcom reperującym płoty, a córki przechwytywać torby metek idących na zakupy. A kiedyś nawet "ze stówkę" i trochę wódki ciężko ich było do tego namówić.

MARIO 64 - za ogólne walory edukacyjne, a mówiąc precyzyjniej za czynniki zapobiegawczo-ochronne. Dzięki tej grze Twoje dziecko nigdy nie zauta otyłemu wąsaczowi oferującemu mu na ulicy worek skarbów schowany w sekretnym, bonusowym miejscu (zatęchła piwniczka). Szybkie wspomnienie pohukującego na ekranie Mario i prędzej uciaknie z krzykiem.

ETERNAL DARKNESS - za możliwość wejścia na kilkanaście godzin w umysł statystycznego polskiego parlamentarzysty. Niepoczytalność, brak kontroli nad ruchami i obrazem, dziwne jazdy, manie prześladowcze.. Dzięki tej pozycji zrozumiesz zasady sterujące decyzjami posłów (chaos, schiza, przypadek). Docenisz wysiłek ich codziennej pracy w Sejmie. Aż dziw, że przy takich warunkach przynajmniej raz w tygodniu do niego trafiają!

SILENT HILL 2 - za propagowanie dobrego wizerunku Służby Zdrowia. Na przykładzie tej gry ewidentnie widać, że pielęgniarki nie próżnują, chodzą po korytarzach, ciężko pracują (w końcu co krok pojękują - z wysiłku chybe). W ogóle widać, że ruch w interesie jest. Brawo, brawo!

BUBSY 3D - za ogólny przekaz. Po kontrontacji z tym tytułem nareszcie zrozumiesz jakie masz piękne życie, jak sprawnie i wielofunkcyjnie potrafisz się w nim poruszać. [Myszaq]

Oldschoolowe składanki

Oto wspomnień moc... Wspomnień, których czosomi nie warto przywoływać.

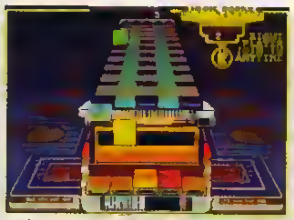


Gry wideo towarzyszą nam juz kilka dekad, nic zatem dziwnego, ze systematycznie trafiają na rynek kompilacje hiciorów z czasow kiedy większość współczesnych Graczy nie była nawet w planach swoich rodzicow gdyz byli oni jeszcze smarkaczami którym w głowach było "skombinowanie kasy na lizaka" Tym razem na wokandę trafiły trzy składanki, potrafiące wycisnąć łzy z największych twardzieli

Midway Arcade Treasures

W skład tej kompilacji wchodzą aż 24 tytuły, które obejmują 10-letni przedział czasowy: 720, Blaster, Bubbles, Defender, Defender II (Stargate), Gauntlet, Joust, Joust 2, Klax, Marble Madness, Paperboy, Rampage, Rampart, Roadblasters, Robotron 2084, Satan's Hollow, Sinistar, Smash TV, Splat!, Spy Hunter, Super Sprint, Root Beer Tapper, Toobin', Vindicators

Jedne z tych gier nigdy wcześniej nie zostały wydane (Splat!), tym bardziej więc stanowi łakomy kąsek dla kolekcjonerów Warto wspomnieć, iż MIDWAY zatrudniło do konwersji zespół developerski DIGITAL ECLIPSE, który poradził sobie wyśmienicie z przeniesieniem gier na Next Geny - zarówno grafika, jak i efekty dźwiękowe pokrywają się w 100% z oryginalnymi warsjami Niektóre tytuły były swego czasu mało znane, szczególnie w naszym kraju (mobilne "salony gier"), inne jednak cieszyły się ogromną popularnością Do najbardziej znanych należą z pewnością bble część "Defendera", "Paperboy" (zmagania kolesia rozwożącego gazety), "Robotron 2084" ("strzelanina chipkiem"), "Spy Hunter" (wyścig/strzelanina) oraz "Tappar" (ciężka dola barmana) Faktem jest, ze wybrane tytuły nadal świetnie bawią - ja bez większych oporów włączam "Defendera" w przerwie między partyjką w NINJA GAIDEN a TEKKEN 4, hłehła! Aczkolwiek nie namawiam do tego wszystkich Czytelników PE, gdyz co niektórzy mogą się czuć zawiedzeni? Niestety, kilka tytułów nie powinno było się znaleźć na rzeczonej składance, ze wymienię choćby "Splat!" właśnie Gdy zdarzy się tak, iz zobaczysz ten tytuł w akcji, zrozumiesz dlaczego wcześniej nie ujrzał światła dziennego Warto odnotować, iż w przypadku kilku gier udanie rozwiązano kwestię kontrolowenia wydarzeń na ekranie - ot, np "Marble Madness" w oryginale wykorzystywał trackballe, zaś sterowanie w przypadku "Robotron 2084" oraz "Super Sprint" (wyścigi) na gałkach analogowych wypada pysznie [hiv]



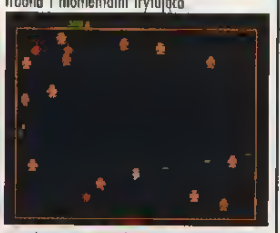
■ Klax. Gra w klimacie TETRISa, w pewnym sensie... Układnie kolorowych klocków.



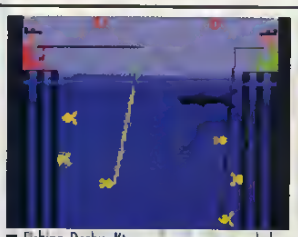
■ Paperboy Zmagania kolesia rozwożącego rankiem prasę Gra bardzo trudna i momentami irytująca



■ Tapper Życie barmana usłane jest kuflami... Gra oparta na konwie "ruskich jajek", hehe.



■ Robotron 2048 Ekstra strzelanina Mozliwośc naparzania w 8 kierunkach. Sieczka, multum obiektów na ekranie ..



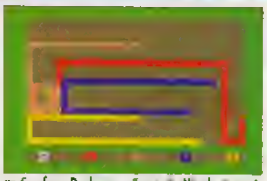
■ Fishing Derby. Kto wyciągnie więcej rybek w określonym czasie.



■ River Raid Co by nie pisać - i tak będzie za mała Absolutny klasyk

Intellivision Lives!

Jeśli 20 lat wstecz byłeś w posiadaniu konsoli firmy Mattel, która zwała się Intellivision - byłeś "kawał goście", a Twój ojciec z pewnością kręcił lewe interesy Zamiast klasycznego dżojstika, konsola wyposażona była w kontroler przypominający aparat telefoniczny (klawisze numeryczne oraz manipulator przypominający pokrętło) Ogromna to była konkurencja dla Atari 2600, tym bardziej, ze technicznie platforma ta biła cacko Atari na łeb Mniejsza jednak o to, czas skupić się na mięsku Wydawcą kompilacji INTELLIVISION LIVES! jest CRAVE ENT, zaś za konwertowanie oldschoolowych tytułów zabrał się zespół REALTIME ASSOCIATES Jako że na składankę ową przypada przeszło 60 (!!!) tytułów, zostały one posegregowane gatunkowo, co znacznie ułatwia nawigację w menu. Zamiast omawiać poszczególne tytuły (sic!), skupię się na przekazaniu informacji, za sprawą której będziesz wiedział, drogi Czytelniku, iż nie warto sięgać po ową składankę Mam na myśli sterowanie, które w przypadku wielu gier wręcz uniemożliwia zabawę Niestety, developer nie "dał rady" tak zdefiniować klawisze w grach, aby uporać się z kwestią zakręconego kontrolera w oryginalnej konsoli Doprawdy, odpalając wybrane tytuły, często i gęsto kminiłem "co by tu wcisnąć?" Spory dyskomfort, oj spory Ponadto w większość gier sportowych wręcz odechciewa się szarpać ze sprawą brakującego manipulatora, którym można było pokręcać. Pozytywy? Cóż, nie sposób przejść obojętnie obok wybranych tytułów, takich jak "Utopia" (strategia będąca prekursorem dla "Sim City" oraz "Civilization"), "Snafu'e" (prekursor "węża", który podbił komórki), "Night Stalker", "Astrosmash", "Space Battle" Niestety, gry mogące bawić po dziś dzień można policzyć na palcach jednej ręki, ponadto zabrakło takich klasyków z Intellivision, jak choćby "Tron Deadly Discs", ew "Masters of the Universe". INTELLIVISION LIVES! nie można odmówić, podobnie jak składance MIDWAY, stuprocentowej emulacji, aczkolwiek o ile gry konkurencji prezentują sobą pewien poziom wykonanie, tak hity z Intellivision to na dziś dzień "kropki i kreski opatrzone irytującą muzą" Nie polecam [hiv]



■ Snafus Prekursor "węża". Nie kojarzyć z METAL GEAR SOLID;)!



■ Astrosmash Strzelanina przypominająca SPACE INVADERS



■ ABasketball Dobre, wolimy NBA STREET.

Byłoby wielce nietaktownym posunięciem wystawienie ocen tymze składankom oldschoolowych tytułów, podobnie jak i ocen składowych Tak to już bywe, że czasami nie warto przywoływać wspomnień z dzieciństwe - szczególnie ma to przełożenie w odniesieniu do produkcji INTELLIVISION LIVES!, bowiem z MIDWAY ARCADE TREASURES osobiscie spędziłem nieco czasu (inna sprawa, ze pecetowe emulatory oferują wszystkie te gry i systematycznie do nich wracam) Importować na własną rękę czy nie - rozpatrzenie tego dylematu zostawiam w Twoim zakresie, drogi Czytelniku □ [hiv]

Activision Anthology

to z pewnością najlepsza składanka klasyków na GBA i jedna z najlepszych kompilacji, jakie kiedykolwiek ujrzały światło dzienne W jej skład wchodzi ponad 60 (!) gier z Atari 2600, z których, drogi Graczu, jeśli tylko jesteś pełnoletni, kojarzyć powinieneś jeśli nie większość to przynajmniej znaną ich część (klon A2600 był popularnym prezentem komunijnym na początku lat 90.) Czego tu nie mo znam ludzi, którzy dla samego RIVER RAID (widok z góry, lecimy samolocikiem, niszczymy mosty-Checkpointy, rozwalamy przeciwników i zbieramy paliwo) byliby w stanie rozważyć zakup GBA, a jest tu przecież też PITFALL (pierwsza w histori scrollowana platformówka), DECATHLON (olimpiada - szkoda, ze GBA nie posiada typowej "wajchy"-dżojstika), FISHING DERBY (wciągająca gra, łowienie ryb), KEYSTONE KAPERS (jako policjant gonimy złodzieja po centrum handlowym) SEAQUEST (zbieramy - żółtą, a jakże - łodzią podwodną nurków, gonionych przez rekiny), SKY JINKS (widok z góry, lecimy samolotem wykonując slalom między słupkami) czy SPIDER FIGHTER (niezwykle dynamiczna strzelanina) Niektóre z gier to prototypy, które nigdy nie ujrzały światła dziennego, kilka z nich to amatorskie produkcje, jest nawet demko techniczne pokazujące mozliwości Atan 2600 Gry opatrzone są szczegółowymi opisamu wraz z ciekawostkami i historią powstania, większość z nich posiada też okładki i tablice z rekordami, dodatkowo część tytułów oferuje tryb Multipleyer Emulacja A2600 przebiega bezbłędnie, choć w przypadku kilku gier widać wyraźna przycięcie (np GRAND PRIX) □ [kilu]

Gry Barnstorming, Boxing Checkers, Chopper Command, Cosmic Commuter, Crackpots, Dolphin, Dragster, Enduro, Fishing Derby, Freeway, Frostbite, Grand Prix, H E R O , Ice Hockey, Kaboom!, Keystone Kapers, Laser Blast, Megamenie, Oink!, Pitfall! 1, 2, Plaque Attack, Pressure Cooker Private Eye, River Raid 1, 2, Seaquest, Skiing, Sky Jinks, Spider Fighter, Stampede, Starmaster, Tennis, Title Match, Baseball, Beamrider, Bloody Human Freeway, Bridge, Decathlon, Robot Tank, Skateboardin', Space Shuttle, Tomcat F14, Venetian Blinds, Kabobber Thwocker Climber 5, Okie Dokie Oystron, Skeleton+, SpaceThreat Deluxe, Vault Assault, Video Euchre

POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

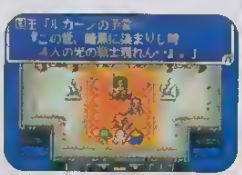
granie na małym ekranie!

PIGUŁA

Chłodne przyjęcie dysponującego agramnymi możliwościami, lecz drogiego i nie pozbawionego wad N-GAGE nie zniechęciła NOKII. Firma zaprezentowała następcę swojego konsolaonu, N-GAGE QD. Urządzenie jest lżejsze (143 gramy) i mniejsze (118 x 68 x 22 mm) od poprzednika, posiada troszkę zmieniony (niekoniecznie na lepsze) układ klawiszy, równie duży, lecz jaśniejszy wyświetlacz i ten sam system operacyjny, z przeorganizowanym menu. Projektanci wzięli pod uwagę głosy krytyki, dzięki czemu podczas rozmowy nie musimy już trzymać N-GAGE pod kątem prostym, nie jest też już konieczny demontaż obudowy i baterii przy wymianie karty MMC. Dodatkowa slot na kartę (przed której wyjęciem wybrać musimy odpowiednią opcję w menu, nie jest to więc pełen hot-swap) i złącza zasilacza/headsetu wyposażone zostały w ochronne, gumowe zaślepki. Ponieważ podstawową przyczyną przygotowania nowego N-GAGE była cena, nie obyło się bez cięć. QD pozbawiony jest radia FM oraz możliwości odtwarzania MP-trójek. Teoretycznie możliwe jest wgranie własnego, software'owego odtwarzacza, QD nie posiada jednak złącza USB ani (niepotwierdzone) stereofonicznego gniazda słuchawkowego (w pudełku oprócz samego urządzenia znajdować się będzie podwojny, monofoniczny zestaw słuchawkowy). Wynikiem tych zabiegów jest cena - N-GAGE QD kosztować ma 99 euro. [kilu]



SQUARE-ENIX zapowiedziało wydanie na GBA remake'u dwóch pierwszych części najsłynniejszego japońskiego RPG - FINAL FANTASY. Oba tytuły posiadać będą szereg usprawnień, w tym unowocześniony system gry, zupełnie nowe elementy (dodatkowa lokacja - Soul of Chaos w FF1, nowy rozdział - Soul of Re Birth w FF2), dzięki którym w grze znajdą się nieobecne w pierwowzorze postacie, przedmioty i przeciwnicy, oraz oczywiście MOCNO podciągnięta grafika. Kolekcja ukaże się w Japonii już w lipcu. Mało? W jednym z wywiadów Takashi Tokita (SQUARE-ENIX) powiedział, że "nie ma nic przeciwko wydaniu na GBA remake'u FINAL FANTASY III". Czekamy na konkrety i datę premiery anglojęzycznej wersji kompilacji. [kilu]



Sukces odniosła dostępna w Japonii od lutego seria FAMICOM MINI. Ośmiobitowe, kilkunastoletnie gry, wydane w niezmienionej postaci zostały bardzo ciepło przyjęte przez fanów, którzy w ciągu zaledwie dwóch miesięcy nabyli łącznie 900 tysięcy cartów z klosykami. NINTENOO postanowiła pójść za ciosem i już 21 maja w KKW ukaże się druga dziesiątka znanych z popularnego Pegasusa tytułów: MARIO BROS., CLU CLU LAND, BALLOON FIGHT, WRECKING CREW, DR. MARIO, DIG DUG, ADVENTURE ISLAND, GHOSTS 'N GOBLINS, TWINBEE i GANBARE GOEMON! Gry posiadać mają opcję Save (zapamiętywanie najlepszych wyników) i podobnie jak tytuły z pierwszej, przygotowywanej do wydania w USA serii (Classic NES Series), współpracować będą z Wireless Adapterem. Japoński oddział NINTENOO nie planuje dalszej produkcji tytułów z pierwszego rzutu, dzięki czemu gry te mają szansę stać się niebawem rarytasami dla kolekcjonerów. Nie wiadomo, czy seria kiedykolwiek trafi do Europy, do myślenia daje jednak informacja pochodząca od niemieckiego oddziału NINTENOO, pracującym nad limitowaną, zapowiedzianą na koniec 2004 edycją GBA SP. [kilu]



SNK PLAYMORE podała ostateczną datę premiery advance'owej wersji kultowej strzelaniny z automatów, METAL SLUG. Gra, która pierwotnie miała trafić w zeszłym roku do japońskich sklepów, trafi do nich 22 lipca, w USA natomiast ukaże się prawdopodobnie pod koniec roku. Również 22 lipca ukaże się w Japonii TSUZUKI. BOKURA NO TAIYO, czyli kontynuacja przeboju KONAMI - BOKTAI. Obie gry zaprezentowane zostaną (a właściwie zostały, gdyż w chwili gdy czytacie te słowo, targi są już historią) na E3. [kilu]

W chwili gdy czytacie te słowa, targi E3 są już historią. Wiadomo, jak wyglądać będzie NINTENDO DS i pierwsze gry na niego, można też spekulować, jak bardzo filozofia firmy różnić się będzie od polityki SONY, które chce podbić świat swoim PSP. Wciąż na uboczu pozostaje NOKIA, której najmłodsze dziecko ma pomóc firmie w utrzymaniu się na rynku przenośnych konsol. Tylko czy rezygnowanie z istotnych funkcji (MP3, radio) to dobry sposób na pozyskanie nowych klientów? Wygląda na to, że tak - nowy N-GAGE ma być ponad dwukrotnie tańszy od poprzednika, co pozwoli mu w miarę tanie sprzedawanie go wraz z umową przez operatorów. Wiele wskazuje na to, że to właśnie promocje w sieciach komórkowych będą głównym motorem sprzedaży QD. A co z GBA? Ten rok może być ostatnim, w którym konsolka ta będzie oczkiem w głowie NINTENDO. Choć w 2005 r. gry na GBA wciąż będą powstawać, firma prawdopodobnie skupi się na jego nieoficjalnym następcy, NDS.□ [kilu]

GBA tuning

czyli przegląd gadżetów do GBA cz.2

Spośród wszystkich produktów BIGBENa na szczególną uwagę zasługują wszelkiego rodzaju torby i pokrowce na konsole. Ich bardzo wysoka jakość została doceniona przez NINTENOO, które firmuje wytworzone przez R.O.S. Industries futerały swoim logo i znakiem jakości.



Z myślą o posiadaczach GBA SP zaprojektowano CARRYING CASE GSP1. Wykonany jest on z bardzo wysokiej jakości tkaniny z tworzywa sztucznego - po bokach i z tyłu czarnego, z przodu w jednym z trzech nawiązujących do barw konsoli kolorów (srebrny, ciemnoniebieski, szary). Pokrowiec posiada "szlufkę" do paska i wytrzymały uchwyt na nadgarstek, a oprócz samej konsolki zmieszczą się w nim także 2 - 3 carty z grami. Moje obawy wzbudził jedynie metalowy suwak zamka błyskawicznego, który przy dłuższym używaniu może zostawić ślady na bocznych ściankach konsoli.

Wady tej nie posiada nieco droższy futerał - GSP5. Kształtem i wielkością przypomina on ten opisywany wyżej, z tą różnicą, że zamiast suwaka zastosowana w nim kieszeń zapinaną na rzep. Jej wnętrze wyłożone jest bardzo miękkim materiałem, dzięki czemu możemy mieć pewność, że konsolce nic się nie stanie.



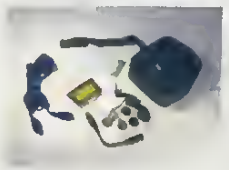
Podobnym materiałem wyłażana jest wewnętrzna część pokrowca GBA5. Jego kształt i wymiary sugerują, że oprócz samej konsoli zmieści się w nim coś jeszcze. I rzeczywiście, obok GBA SP (lub starszych wersji Game Boya - GBA, GBC lub GB Pocket, które są zbyt duża, by włożyć je do futerałów opisanych wyżej) do pokrowca włożymy też kilka gier, kabel LINK i słuchawki. Miejsca powinna też starczyć na "lekki" zasilacz bądź też kamorkę i pęk kluczy, które schować można w zabezpieczonej gumką kieszonce, umieszczanej w przedniej, zapinanej na zamek przegródce.



Równie duże jak liczba przy jego symbolu (GSP40) są wymiary kolejnego z pokrowców dystrybuowanych przez BIGBEN. To sztywne etui, wykonane z tego samego materiału co pozostałe pokrowce, posiada tylko jedną, za to bardzo przestronną, zapinaną na zamek błyskawiczny kieszeń. W jej wnętrzu znajduje się kilka, również wyposażonych w suwak, przegródek, w tym jedna wielkości GBA SP i kolejna, szersza, w której zmieści się np. kilka gier (z myślą o nich wszyta specjalne gumki do przytrzymywania cartów), słuchawki i kabel LINK. W futerale zostanie jeszcze miejsce na zasilacz lub coś o podobnych do GBA SP gabarytach. GSP40 posiada szlufkę pozwalającą na zaczepienie go o pasek (niestety nie w pozycji poziomej), wyposażony jest też w uchwyt na nadgarstek.

Wszystkie pokrowce wykonane są bardzo estetycznie i wyglądają na niezwykle solidne - mała prawdopodobne, by upadek z wysokości metra czy dwóch był w stanie w jakikolwiek sposób zaszkodzić ich zawartości.

Z myślą o wszystkich posiadaczach GBA SP BIGBEN przygotował też dwa gotowe zestawy, w skład których wchodzą najbardziej przydatne akcesoria.



Pierwszy z nich składa się ze słuchawek i przejściówki, kabla LINK, trzech plastikowych etui na carty i pokrowca. Ten ostatni, mimo że uszyty został z cieńszego, niższej jakości materiału niż futerały opisywane wyżej, i nie posiada licencji NINTENOO, wykonany jest bardzo starannie. Znajdujące się w zestawie słuchawki ("pchełki") różnią się nieco od tych opisanych wcześniej, wyglądają na mniej trwałe, nie posiadają też oznaczeń L/R. Producent dołączył za to do nich gąbczaste nakładki. Przewód LINK ma długość 1,6 m, wyposażony jest też w gniazda pozwalające na podłączenie trzeciej konsolki (niezbędny jest dodatkowy kabel).



W skład drugiego, droższego zestawu wchodzi pokrowiec, opisana wyżej lupa (MAGNIFIER, tu bez zabezpieczającej nakładki), akumulator z wkrętakiem i kabel LINK w wersji z czterema końcawkami, pozwalający na podłączenie maksymalnie czterech GBA/GBA SP. Cena obu zestawów jest dość atrakcyjna (65 i 99 zł), wydaje mi się jednak, że lepiej kupić interesujące nas gadżety oddzielnie.

Akcesoria sprzedawane pod marką BIGBEN to pierwsza liga wśród gadżetów produkowanych przez firmy trzecie. Większość z nich to urządzenia nie tylko przydatne, ale też świetnie wykonane. Na szczególną uwagę zasługują akcesoria związane z zasilaniem i - przede wszystkim - pokrowce, które, choć nie należą do najtańszych (ich ceny zaczynają się od 50 zł), stanowić powinny podstawowe wyposażenie każdego posiadacza konsolki NINTENOO.□ [kilu]

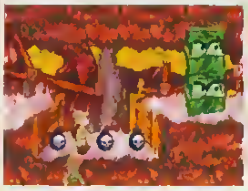
Za udostępnienie akcesoriów do testów dziękujemy firmie BIGMARK MULTIMEDIA (www.bigmark.pl)

SABRE WULF



Pierwsze informacje o nowej wersji gry znanej z ZX Spectrum / C64 pt. SABRE WULF pojawiły się kilka lat temu, niedługo po premierze GBA. RAREWARE jeszcze wtedy nie należące do MICROSOFTu, poinformowało na odbywających się wówczas targach o założeniach gry wypuściło kilka screenów i... ślad po SABRE WULFIE zaginął. Gdy po burzliwych, związanych z przejęciem firmy przez MS, przemianach wewnątrz firmy RARE ogłosiło, że pracuje nad kieszonkową wersją innego swojego przeboju - DONKEY KONG COUNTRY, fani infantylnych zręcznościówek angielskiego developera dostrzegli iskierkę nadziei. SABRE WULF jest platformerem. Różni się jednak bardzo od innych gier tego typu, gdyż tutaj ważniejszą od zręczności cechą, którą posiadać powinien Gracz, jest kreatywność. Gra opowiada o losach tytułowego Sabremana, którego zadaniem jest odnalezienie rozbitego na osiem części amuletu. W amulecie owym zaklęty był wilk, który przed wiekami terroryzował wioskę. Za uwolnieniem groźnego zwierza stoi Dr Dolittle-Goode, z którym również niejednokrotnie zmierzy się nasz bohater.

Gra składa się z kilkudziesięciu stosunkowo krótkich leveli. Naszym zadaniem jest dotarcie do końca każdego z nich, zebranie znajdującego się tam przedmiotu i powrót, a właściwie ucieczka przed gonicym nas wilkiem. Oryginalność SABRE WULF polega na sposobie, w jaki pokonujemy plansze. Poziomy przepełnione są różnego rodzaju pułapkami i przeciwnikami, w dotarciu do celu przeszkadza też sama ich konstrukcja. W naszym inwentarzu znajdują się pomagające nam, baśniowe kreatury, których odpowiednie wykorzystywanie jest kluczem do sukcesu. Do dyspozycji mamy np. niedźwiadka Blubbę, który wyrzuca nas w powietrze jak trampolina, działającego na przeciwników jak lep na muchy Sticky ego, udającego wentylator i w ten sposób odsuwającego "przeszkadzajki" Tailspina, czy wyposażonego w maczugę Clubsa. O ile dotarcie do końca poziomu wymaga użycia głowy, tak ucieczka przed wilkiem to element czysto zręcznościowy - przeszkadzajki zmieniają się w monety, liczy się wyłącznie precyzja i szybkość. Czym szybciej wrócimy do początku planszy, tym lepszy dostaniemy medal. Te z kolei wymieniać możemy na upgrade'y inwentarza. Gra posiada jasną, czytelną grafikę, postacie są doskonale animowane w oczy rzuca się płynność całości. Autorzy nie oparli się pokusie zastosowania kilku ciekawych efektów, jak przezroczystość czy wielowarstwowe tła. Akcja SABRE WULF przedstawiona jest z boku, jednak kraina po której porusza się nasz bohater ukazana została z rzutu izometrycznym.







Miejsce, do którego mamy się udać, pokazuje nam kompas, kupiony na początku gry w sklepie. Oprócz opisanych wyżej, 'standardowych' plansz gra zawiera też kilka bonusowych mini-gierek (ał'a DK COUNTRY). Z początku gra może się wydać dziecinnie prosta, jednak mniej więcej w jej połowie poziom trudności wyraźnie idzie w górę, levele stają się dłuższe i bardziej złożone. Pozycja ta jest jedną z ciekawszych i oryginalniejszych platformówek na GBA. Przypuszczam, że powinna do gustu przede wszystkim fanom WARIO LAND, THE LOST VIKINGS i oczywiście RARE. [kilu]

GAME BOY ADVANCE | WERDYKT | RARE | PLATFORMER

7 | 7 | 8 | 8-

▲ ciekawy pomysł | ▼ mało wymagająca | 1 GRACZ

SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

Kieszonkowa wersja pierwszej części SPLINTER CELL zabrała dość pochlebne opinie. Gra wyróżniała się oryginalnością, nigdy wcześniej elementy znane choćby z MGS-a nie odgrywały w platformówce tak dużej roli. Ne opinie o grze nie wpłynęła nawet jej prosta konstrukcja - liniowość i powtarzanie w kółko tych samych schematów. Kontynuacja przygód Sama Fishera, która wg zapowiedzi miała być tylko dodatkiem, mission-packiem, okazała się pełnoprawną kontynuacją doskonałej gry, lepszą od pierwowzoru pod każdym względem. Czy to samo da się powiedzieć o jej konwersji? Choć fabuła SC PT przenosi naszego bohatera w różne zakątki świata (Indonezja, Izrael, paryskie kanały...), a szelestwo wydaje dość konkretne, zróżnicowana rozkazy gre przez większość czasu sprowadza się do tego samego, zmieniają się tylko lokacje, poziom trudności i umiejętnie wplecione w akcję mini-gry. Większość zadań sprowadza się do dotarcie w określone miejsce podzielonej na kilka Checkpointów planszy, odnalezienia konkretnego przedmiotu czy osoby. Ponieważ nasz bohater działa w ukryciu, najważniejszym elementem zabawy jest nie dać się zauważyć przez przeciwnika kamerę czy czujnik ukrytego za rogiem karabinu. Fisher może się skradać, robić fikołki, chować za zasłonami czy skrzyniami (nowością jest możliwość wykonania kroku "w tył", "przyklejenia się" do ściany), wspinać na drabiny, murki oraz rusztowania. Przeciwnicy są mało inteligentni: gdy jednak już nas namierzą - z reguły wystarczy chwila nieuwagi, by konieczne stało się zaczynanie zadania od nowa. Włączenie alarmu ściąga strażników przed którymi trudno się ukryć albo od razu powoduje wyświetlenie informacji "Game Over". Każda z 10 misji składa się z kilku Checkpointów/zadań - te, szczególnie w dalszej części gry, bywają długie i frustrujące: nie brakuje scen składających się z serii następujących po sobie elementów, gdzie konieczne jest nie tylko duża zręczność, ale i wyczucie czasu oraz zdecydowanie. Chwile zawahania może zakończyć zabawę również znalezienia przez przeciwników ciała może prowadzić do zguby. Nowością w SC PT są m.in. występujące miny, które stają się widoczne po włączeniu kamery noktowizyjnej, oraz możliwość rozbijania zarowek. Doszły też nowe mini-gry, polegające na rozbrajaniu czujników, otwieraniu zamków w drzwiach, sejfów czy "hakowaniu" komputera. Tym razem liczy się w nich nie tylko zręczność, ale też wyczucie rytmu i inteligencja. Gra jest bardzo liniowa: po ukończeniu kilku misji jej monotonny charakter może wywołać znużenie. Tytuł ten skierowany jest do zawężonego kręgu odbiorców: zagorzałych fanów "jedynki" oraz tych, którzy pierwszej części nie widzieli, a co za tym idzie - nie zdążyli się nią nasycić. Pozostali mogą obniżyć ocenę o jedno "oczko". [kilu]





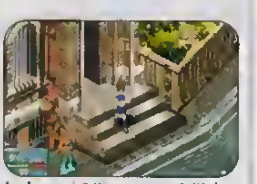
GAME BOY ADVANCE | WERDYKT | UBISOFT | SKRADANKA

7 | 6 | 6 | 7-

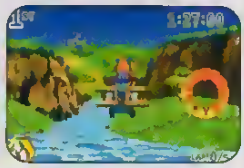
▲ specyfika gry mini gierki | ▼ dość monotonna | 1 GRACZ

PIGUŁKA

Po (nie)oczekiwanym sukcesie advance'owej wersji THE SIMS: BUSTIN' OUT, EA postanowiło pójść dalej w kierunku wyznaczonym przez konsolową wersję pecetowego przeboju. W wyniku tych działań powstaje THE URBZ, czyli "Miejski The Sims". Gra oddawać ma nowoczesny, dynamiczny styl życia w dużym mieście, jak mówią sami autorzy ma być bardziej "trendy" (kolczyk w nosie? Nie ma sprawy). Większe niż dotychczas znaczenie będzie miało interakcja z innymi postaciami, istotnym elementem gry ma być zdobywanie reputacji. Kieszonkowa wersja gry oferować będzie 25 zupełnie nowych lokacji (sklep, bar sushi...) i cały szereg nowych mini-gierek (część z nich z Multiplayerem), a także setki przedmiotów, które wymieniać będzie można na inne za pośrednictwem kabla LINK. Za wersję na GBA, podobnie jak poprzednio, odpowiada GRIPTONITE GAMES. [kilu]



RARE pokazało nowe screeny z BANJO PILOT, sympatycznych wyścigów z postaciami z doskonałej platformówki 3D znanej posiadaczom N64. Jeśli rzuciliście okiem na screen, wiecie już, że w odróżnieniu od większości tego typu gier w BANJO PILOT sterujemy nie gokartem, lecz samolocikiem - brawa dla RARE za oryginalność (choć gra byłaby jeszcze bardziej oryginalna, gdyby angielski developer zderydował się na zastosowanie rzujnika wychylenia konsolki, co była pierwotnie planowane w przypadku DIDDY KONG PILOT). Gra posiadać będzie prześliczną, trójwymiarową grafikę generowaną przy wykorzystaniu voxeli (techniki, w której każdemu pikselowi w bitmapie nadaje się dodatkową informację na temat jego wysokości), oferować ma też mnogość tras, postaci i trybów (w tym Multiplayer dla 4 Graczy) oraz - co typowe dla tego gatunku - power upów i bonusów podczas samego wyścigu. RARE pracuje też nad portem SNES-owego platformera, DONKEY KONG COUNTRY 2, który wydany ma zostać w rzerwcu. [kilu]



W maju za Wielką Wodą zadebiutuje przygotowana przez MAJESCO nowa linia produktów, Game Boy Advance Video. Będą to carty zawierające nie gry, lecz kreskówki z wytwórni 4Kids Entertainment ("Yu-Gi-Oh!", "Teenage Mutant Ninja Turtles" i "Sonic X") i Cartoon Network (między innymi "Ed, Edd n Eddy", "Atomowki", "Laboratorium Dextera" i "Johnny Bravo"). Seria powstanie w oparciu o zatwierdzoną przez NINTENDO technologię kompresji obrazu, a same carty produkowane będą przy wykorzystaniu standardowych linii produkcyjnych. Technika ta pozwala na zapis pełnoekranowych animacji z dźwiękiem sterea, możliwością wyboru jednej z kilku ścieżek audio i obsługą napisów. Niewykluczone, że seria pojawi się w Europie (MAJESCO posiada odpowiednie prawa). [kilu]

Na GBA ukaże się I-NINJA! Kieszonkowa wersja tej świetnej platformówki NAMCO składać się będzie z 5 światów, podzielonych na kilkadziesiąt trójwymiarowych leveli: plansz typowo platformowych (w tym znanych z "dużych" konsol poziomów, w których sterujemy kulą), pełnych przeciwników oraz otoczek z bosami. Gra posiadać ma szczegółową, trójwymiarową grafikę, co w przypadku tak dynamicznego tytułu wydaje się pomysłem dobrym - nie wiadomo, jak I-NINJA zniosłby przeniesienie w dwa wymiary. Nad konwersją pracuje DSI GAMES, planujący wydać no GBA także kilko innych tytułów NAMCD, w tym DEAD TO RIGHTS i SMASHING DRIVE. [kilu]



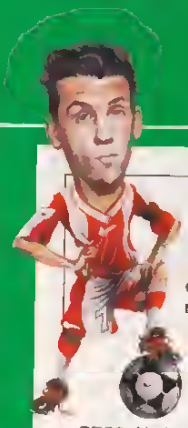
Dwa kolejne tytuły NAMCD, nad kieszonkowymi wersjami których pracuje DSI GAMES, to znane z PSX'o gry MS. PAC MAN MAZE MADNESS i PAC-MAN WORLD. Pierwsza z gier to rozbudowana wersja klasycznego PAC-MANa, zawierająca ponad 100 labiryntów i trzy tryby multiplayerowe. Drugi tytuł przypomina raczej typową platformówkę, z ciekawą, acz infantylną fabułą i pełnymi zagadek oraz pułapek levelami, ukazanymi w trybie izometrycznym. Obie gry ukażą się w drugiej połowie roku. [kilu]



Na GBA ukaże się kieszonkowo wersja sequela gry, której pierwsza część (całkiem udanie) łączyła cechy SPYRO i CRASHa. Mowa o TY THE TASMANIAN TIGER 2 - to dwuwymiarowa platformówko z niczym nie wyróżniającą się grafiką i standardową dla takich gier fabułą. Mocną stroną gry ma być możliwość korzystania z mechów, pozwalających bohaterowi m.in. na strzelanie ogniem czy poruszanie się po lawie. Gra zawierać też będzie levele, w których zasiądziemy za sterami helikoptera, łodzi podwodnej bądź terenówki, oraz oczywiście "klasyczne" platformowe poziomy. Ciekawym dodatkiem będą pozwalające na kilkuosobową zabawę wyścigi gokartów. Grę wyda EA jesienią 2004 r. [kilu]



Wydana w zeszłym roku, ostatnia z części kultowej serii ELECTRONIC ARTS pt. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, sprzedała się na całym świecie w ilości 5 mln egzemplarzy (wszystkie platformy). Zachęcone sukcesem EA przygotowuje kontynuację "ziomalskich" wyścigów, w której znajdą się nowe trasy, 30 licencjonowanych pojazdów i części, które zastosowac będziemy mogli w bliska 70 miliardach kombinacji. Gra ukaże się jesienią. [kilu]

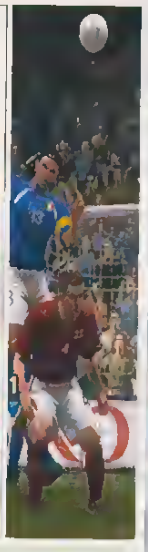


Niesamowitego wręcz ubawu dostarczają nam nie tylko polscy piłkarze, ale również działacze oraz kibicie. Oto stadion w Bydgoszczy, wypełniony 15 tys. miłośników futbolu podczas meczu reprezentacji narodowej z Irlandią. Pał licho, jeśli chodzi o poziom tego spotkania, w którym oddano jeden celny strzał na bramkę przez 90 minut, ale powstaje pytanie: dlaczego na obiekty sportowe w Polsce chodzą ludzie z trąbkami? Dorosły facet udaje się na mecz, kupuje plastikową trąbkę i buczy bezustannie - niezależnie od tego, co dzieje się na boisku. Ne ilość boską, stadion piłkarski to nie wybieg dla jeleni. (..)

Dziękuje wszystkim, którzy wzięli udział w mega konkursie PES3. Nadeszła cała sterta zgłoszeń, w większości niezwykle drobiazgowo, fachowo opracowanych. Po szczegoły odsyłam do odpowiedniej rubryki, gdzie zamieszczam również "przepis" na kolejnych polskich (i nie tylko polskich) zawodników. W związku z liczeniem głosów przekładem na przyszły miesiąc wyniki plebiscytu PES3 - będą wraz z rozwiązaniem mega konkursu. Swoistym deserem jestem relecja z największego jak dotąd turnieju w PES3 w Polsce, który odbył się w dniach 17 - 18 kwietnie br. w Poznaniu (zapraszam jednocześnie ne kolejne turnieje; szczegóły w dziale ogłoszeń). [shiverman]

Thanke to: Jarek Balach, Andrzej Rudak, Paweł "KOMORA" Komorowski, Michał Kolba, Soccer_Fan, Gurek, Piotr Talon, Arek Tyndyk, Lobek oraz dla Jarka Balasy (sprawdziłem i działam w tej kwestii)

KONTAKT: shiva@psxextreme.pl, tel. 0608 383 518, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



Listy

"(...) W jednym z ostatnich kącików sportowych Szymon opisał swoje odczucia odnośnie PES3, co skłoniło mnie do wyrażenia własnej opinii. O zaletach dzieła KONAMI napisano bardzo wiele, toteż ja wspomnę tylko o jednej, może zabrzmi to absurdalnie, ale cieszy mnie, że w PES3 zdarzają się mecze bezbramkowe lub takie, w których pada tylko jedna - dwie bramki. Trzeba się napracować, aby coś strzelić, nie to co ma miejsce w piłkach EA SPORTS. Pamiętam mecze w FIFA 2002, w których czymś normalnym było zdobycie czterech czy pięciu bramek, a zupełnym przegięciem, kiedy Realem rozbiłem Barcelonę 7:0 na najwyższym poziomie trudności. Nie chciałbym jednak głosić pozytywach, ale o zauważonych przeze mnie minusach. Zagranie ręką, to pomysł bardzo ciekawy i godny pochwały, ale wymagający dopracowania. Są mecze, w których "ręka" zdarza się zbyt często i w najmniej spodziewanych sytuacjach. Sprawa kartek. Niekiedy sędzia pokazuje kartkę za faul bez wślizgu, by w tym samym meczu nie karać zawodnika za faul wślizgiem na zawodniku wychodzącym na czystą pozycję. zdarza się to rzadko, ale jak już się zdarzy, to można wyrżnąć. Kolejna sprawa - brak licencji. Skaza są w grach EA, to dlaczego nie ma ich w piłkach KONAMI? Fajnie, gdyby w kolejnych odsłonach PES obok Master League znalazło się chociaż kilka najsłynniejszych lig europejskich. Tyle na temat PES3.

Zastanawiam się nad jeszcze jedną rzeczą, jak wyglądałoby PES4, gdyby twórcy umieścili w nim najlepsze patenty, jakie w grach piłkarskich do tej pory zastosowano? Sposób rozgrywania meczów opracowałby się na PES3, ale kilka rzeczy KCET mogłoby podpatrzyć u konkurencji. W kwestii liczby drużyn (kluby i reprezentacje) oraz trybów gry po dziś dzień rządzi "Sensible Soccer". Czy na płycie DVD nie można zmieścić więcej drużyn niż na dyskietce? Ilością drużyn oraz stadionów (jest nawet Stadion Śląski) imponuje też VIVA FOOTBALL (PSX), która oprócz tego ma ponadto coś, czego wszyscy mogą jej zazdrościć - tryb History. Możliwość zagrania we wszystkich Mistrzostwach Świata od 1958 do 1998 roku łącznie z eliminacjami budzi szacunek i szkoda tylko, że nie doczekaliśmy się kontynuacji. W PES3 po meczowemu potrzebowano warunki pogodowe. Inaczej ma się sprawa w wiekowych już ACTUA SOCCER 3 (PSX), gdzie na zaśnieżonym boisku zostają ślady po wślizgach, a piłkarze gonią za pomarańczową piłką, i WORLD LEAGUE SOCCER '98 (PSX), w PES 11 12 Loka zachwyca się zmienną pogodą w trakcie meczu, ad bezchmurnego nieba aż po burzę. Ta właśnie w wyżej wymienionym AC3 można było powoływać zawodników do reprezentacji, tworząc ją wedle własnego uznania, o nie twórców gry. Można narzekać na kolejne części serii FIFA, ale tryb Golden Goal z wersji '99 stanowił miłą odmianę, zamiast grać określony czas, ustalamy liczbę bramek potrzebną do wygrania i gramy; szczególnie fajne przy zabawie z drugą osobą. W ubogim krewnym PES3, czyli ISS3 od KONAMI Osaka (KCEO), są takie detale jak spadziowie głowny i linowi, a przy zmianach facet pokazuje na tablicy świetlnej numery zawodnika schodzącego/wchodzącego. Nie można też przy ISS3 pamiętać scenariuszy - może i jest to tylko dodatek, ale jakże miły. Interesujących rozwiązań można doszukać się rownież na 8-bitowcach. Ta "Micraprose Soccer" oferowała tryb, w którym gromy z kolejnymi przeciwnikami - od najsłabszego Omanu do Brazylii (oczywiście zaby przejść dalej trzeba wygrać) "Goal" na Pegasusa dawał możliwość rzutu monetą i wyboru połowy, rzecz niekoniecznie, ale warta uwagi. Nie wiem, czy powyższe rozważania mają jakąś szansę na realizację, ale gdyby tak się stała, to dostalibyśmy najlepszą piłkę wszech czasów. [...]" Zbyszek, e-mail



Ze sloganem "piłka doskonała" można polemizować, gdyż taka jest natura człowieka i taka kolej rzeczy, że zawsze będzie się dało coś jeszcze dodać, zmienić czy udoskonalić. A np. symulowanie fouli, patent znany z serii THIS IS FOOTBALL od europejskiego oddziału SONY? W wydanej niedawno edycji z numerem 2004 sprawdzono się znakomicie, będąc tym samym jedną z najciekawszych opcji rozgrywki. Można wprowadzać prawdziwych (licencja) sędziów, można dodać opcję rozbudowanego menedżera, edytor stadionów itd. Seria ISS/PES cały czas ewoluuje we własnym kierunku, każda kolejna edycja gry jest lepsza od poprzedniej. I za to ogromny szacunek dla gosa z KCET. (...) PS. Niech ma tylko spróbują nie wrzucić trybu on-line w PES4.) PS2. Sprawę "ręki" poprawiono już w japońskim WE7 INTERNATIONAL.

OLDSCOOL



NBA JAM

- Wydawca Midway
- Rok Produkcji 1993
- Platforma: Sega MegaDrive

Dzisiaj dla odmiany gra wcale nie nieznana - ba, wręcz sławna - i wcale nie taka stara - ba, wręcz młoda do dziś. A przynajmniej zawierająca ideę kultywowaną do dnia dzisiejszego, z najlepszym skutkiem w postaci dwóch części NBA STREET. Mowa o NBA JAM, tytule wyznaczającym na długie lata kierunek marszu arcade'owej gałęzi gier sportowych. Basko do kosza, dwie drużyny po dwóch zawodników. Wygrywa zespół, który rzuci więcej punktów. Tradycyjny pomysł NBA JAM wzbogacało o nietradycyjne patenty - mega-slum-dunki, do których zawodnik wybijał się zza linii rzutów osobistych, akcje z płonącą piłką (i zwęglaną statką), podania zza pleców, czy komentator wrzeszczący "Boomshokalaka!", tudzież "na good!". To była grywalnościowe monstrum! Wszystko na licencji NBA - łezka się kręci, patrząc na Pippena i Granta (Chicago), Kempa i Schrempfa (Seattle) czy Malone'a i Stocktono (Utah, choć ci akurat grali razem jeszcze da niedawna). Nie była Michaela Jordena i możemy to potraktować jako pierwsze growe "torcie" w łamacie licencji ("Fruwający" miał kontrakt na inny tytuł). Ogołem kawał dobrej roboty, mimo że poza pojedynczym meczem nie była tu jakiegokolwiek innego trybu. Turniejowa edycja NBA JAM pojawiła się niedługo potem i, jakże mogłoby być inaczej, zorzdziła. ale o tym w kolejnym, nie mniej pasjonującym odcinku serialu "Private Detective Rutkowski - No Tropie Brudnego Pierzo" [koso]

TURNIEJ PES3, 17 - 18 KWIETNIA, POZNAŃ



Od wczesnych godzin rannych dostrzec było można młodych ludzi przechadzających się z padami w ręku po centrum handlowym M1 w Poznaniu. Planowo turniej miał się zacząć o godz. 11.00, okazało się jednak, iż prawie 100 spośród 256 zgłoszonych uczestników imprezy nie zjawiło się, co było przyczyną dość dużego zamieszania. Organizatorzy (ekipa Neo+) nie wiedzieli za bardzo, co zrobić wobec absencji niektórych uczestników. Z początku rozpisywali oni pary według wcześniejszych założeń (uczestnicy byli podzieleni według numerów startowych na 16 grup, w każdej system pucharowy miał wyłonić dwóch finalistów). Jednak gdy stało się jasne, iż w ten sposób wiele pierwszych meczów nie dojdzie do skutku - przeprowadzono "rewolucję". Utworzono 16 grup po 10 zawodników, w których każdy rozgrywał mecze z każdym. Z każdej grupy miały do finału wychodzić dwie osoby, lecz ostatecznie zadecydowano, iż dalej przejdą cztery najlepsi Gracze. Zmiana całego terminarza trwała aż dwie godziny (sic!). Na szczęście pozwolono Graczom rozgrywać sparingi, co pomogło przeczekać ten czas i przede wszystkim nerwy. Gdy nadeszła wreszcie godz. 13.00 zaczęto wykrzykiwać pierwsze pary nowych grup. Prowadzący powoli tracił głos (z niewiadomych przyczyn nie było mikrofonu), robił co mógł, lecz wszystko nadal nie trzymało się przysłowiowej "kupy". Raz zapachniało nawet TEKKENem na żywo, gdy jeden z organizatorów wdał się w ostrzejszą "dyskusję" z jednym z uczestników, lecz na szczęście wszystko zakończyło się bez użycia przemocy fizycznej.) Pojawił się przy tym dobry pomysł: w każdej grupie, jeden wybrany Gracz został jej opiekunem, czyli mówił kto z kim gre, wpisywał wyniki oraz pilnował, aby wszystko utrzymać w ryzach. Dzięki rozdzieleniu kierowania turniejem, ten zaczął przebiegać sprawnie, a i zawodnicy mieli lepszy kontakt z "władzami" całej imprezy. Od tego momentu zaczęło się już ostre granie w naszą ukochaną piłkę. Ekipę przygotowującą trzeba pochwalić za stanowiska do gry. Były to wygodne siedziska oraz stoliki, na których ustawiono dobrej jakości telewizory. Profesjonalnie.



Trudno oddać samą atmosferę turnieju, która była zdecydowanie najmocniejszą stroną imprezy. Długie rozmowy, wymiany poglądów, latające nad kazdym stanowiskiem "mięsisko", jakiego Linda by się nie powstydziła, i dzikie okrzyki radości. Ogólnie panowała wielka radość i sielanka. Wszyscy byli do siebie pozytywnie nastawieni i mieli jeden cel: rozegrać jak najlepsze mecze. W pierwszym dniu turnieju czas pojedynków ustawiono na pięć minut, co było powodem małej ilości bramek oraz częstych rozwiązań w samych końcówkach. Nie oznaczało to jednak niskiego poziomu, większość Graczy prezentowała naprawdę niezłe umiejętności. Po niemal kazdym spotkaniu dało się zauważyć miłe gesty, jak np. podanie ręki (brakowało tylko wymiany koszulek.) Należy również odnotować, iż w turnieju wystartowała jedna kobieta - brawa za odwagę i niecodzienną urodę - oraz chłopak ze złamaną ręką. Niestety, niektórzy musieli zrezygnować z uczestnictwa w trakcie trwania zawodów - wiele osób zwyczajnie nie przewidywało opóźnienia i nie miało już czasu na dokończenie swoich spotkań. Emocje trwały do samego końca pierwszego dnia rozgrywek, właściwie w żadnej grupie nie było rażącej różnicy poziomów i każdy walczył o ewans do ostatniego meczu. Śmiało można stwierdzić, że rozgrywka była bardzo wyrównane głównie dzięki temu, iż sam turniej reklamowany był tylko przez pisma branżowe i tematyczne serwisy internetowe. Ostatnie mecze zakończyły się około godz. 20.00, kiedy to poznaliśmy nazwiska wszystkich 64 finalistów.

Drugiego dnia wszystko zaczęło się zgodnie z planem i poszło bardzo szybko. 64 finalistów podzielono na 4-osobowe grupy, z których dalej przechodzili dwaj najlepsi Gracze. Dziwił fakt, że około 10 osób, które ewansowały - nie pojawiło się w niedzielę, lecz luka ta została szybko uzupełnione (osobami, które odpadły podczas pierwszego dnia i przyszły kibicować.) Na tym poziomie nie było już słabych meczy, grała czołówka tego turnieju. Mecze trwały po 10 minut, co na pewno ułatwiło samą rozgrywkę. Dalej obowiązywał system pucharowy, aż do samego finału, który został rozegrany na dużym ekranie. Zwycięzcą został Błazej Prędki z Katowic (Brazylia), który już w pierwszym dniu zaprezentował swój wysoki poziom (loby, kiwki itp.). W finale, rozgrywanym na dużym plazmowym TV, wygrał 4:2 z Arkiem Lodą (Francja).



Zgarnął konsolę PS2, zestaw gier, koszulki, a w przyszłości być może wyjedzie na Mistrzostwa Europy w PES3. □

[Michał Kwiatek, mieszkaniec strony www.winning.prv.pl, opracował Shive]

MEGA KONKURS PES3

Oficjalnie zakończyłem przyjmowanie zgłoszeń do konkursu. Dokładnie 30 kwietnia minął termin ich nadsyłania (decyduje data na stemplu pocztowym), więc w przyszłym miesiącu zamieszczę pełne rozwiązanie, listę zwycięzców, a także część najlepszych prac. W bieżącym numerze publikuję "przepis" na Kakę autorstwa Konrada Zawadzkiego z Nasielska. Tutaj mała uwaga. Kakę należy zmodyfikować za któregoś z piłkarzy WE United/PES United narodowości brazylijskiej, jeśli chcemy, by dało się go wstawić do zespołu Milanu. Ponadto proponuję trzech reprezentantów Polski z Wisły Kraków, opracowanych przez Piotra Pasnickiego z Laskorzewa.

Player Name: Kaka
Commentary Name: Number
Number: 22

BASIC SETTING:
Position OMF
Age 22
Foot: Right
Weaker Foot 7

Injury Tolerance A
Free Kick 8
Nationality: Brazil

APPEARANCE:
Skin Colour 1
Build Face kolejno 1, F, +1, +1, 0, 1, +1, C, A, +2, -2, A, A, +1, -1 +1, 0, -3

Face Length 3
Face Width 1
Eye Colour 1
Eye Colour Blue 1
Hairstyle 121
Hair Colour 9
Facial Hair: Ha
Sleeves. Always short
Height 179

Weight 69
Physique 1

STATS:
Attack 85
Defence 65
Balance 79
Stamina 88
Top speed 87

Acceleration 93
Response 79
Agility 82
Drib acc. 88
Drib sp 90
Short pass acc. 85
Short pass sp 92
Long pass acc 80
Long pass sp 80

Shot acc 90
Shot power 93
Shot tech 85
Free kick 79
Curling 83
Header 70
Jump 85
Technique 95
Aggression 70

Mentality 80
Consistency 8
GR skills 50
Team work 95
Condition fitness 7

SPECIAL SKILLS: brak

Player Name: T Kłos
Commentary Name: KLOS
Number: 30

BASIC SETTING:
Position CB
Age 30
Foot: Right
Weaker Foot: 5
Injury Tolerance A
Free Kick Style A
Nationality: Poland

APPEARANCE:
Skin colour 1
Build Face kolejno 1, F, +2, 2, -1, -1, -2, 8, C, -3, 0, 8, A, 0, 1, -1, +2, -1
Face Lenght 4
Face Width 3
Eye colour 1 2
Eye colour 2 Black 1
Hairstyle 12
Hair colour 9

Bandana colour 1
Facial hair 60
Facial hair colour 10
Sunglasses no
Colour of sung. 1
Mask no
Mask colour 1
Cap no
Colour of cap 1
Wristband no
Tape no
Sleeves. Seasonal

Boots: 3
Base colour 1
Line col 1 7
Line col 2 7
Tongue colour 7
Studs col. 7
Height. 186
Weight 80
Physique 3

STATS:
Offense 52

Defense 77
Body Balance 84
Stamina 83
Top Speed 66
Acceleration 66
Response 73
Agility 70
Dribble Acc 70
Dribble Speed. 63
Short Pass Acc 60
Short Pass Speed 61
Long Pass Acc 69

Long Pass Speed 66
Shool Acc 60
Shoot Power 70
Shoot Tech.. 65
Free Kick Acc. 48
Curling 52
Header Acc. 88
Jump Power. 84
Technique 66
Aggresion 70
Mentality 71
Consistency: 5

Goal Keeper Skills 50
Team Wark 74
Condition 5
Weak Foot Acc.. 5

SPECIAL SKILLS: brak

Full Name: A Głowacki
Commentary Name: Number
Number: 6

BASIC SETTING:
Position CB
Age 25
Foot: Right
Injury Tolerance A
Free Kick Style A
National Poland

APPEARANCE:
Skin colour 1
Face Build kolejno 1, F, +2, 1, -1, 0, -2, 0, E, -2, 0, A, A, -1, +2, 0, -1, -1
Face Lenght 1
Face Width 3
Eye colour 1 2
Eye colour 2 Black 2
Hairstyle. 73
Hair colour 9

Bandana colour 1
Facial hair. no
Facial hair colour 1
Sunglasses no
Colour of sung. 1
Mask no
Mask colour 1
Cap no
Colour of cap 1
Wristband no
Tape no
Sleeves. Seasonal

Boots 2
Base colour 2
Line col 1 2
Line col 2 1
Tongue colour 2
Studs col 7
Height 186
Weight 78
Physique 5

STATS:
Offense 54

Defense: 81
Body Balance 84
Stamina 75
Top Speed 71
Acceleration 68
Response 82
Agility 63
Dribble Acc 66
Dribble Speed. 63
Short Pass Acc 64
Short Pass Speed 63
Long Pass Acc. 71

Long Pass Speed 68
Shool Acc 53
Shoot Power 73
Shoot Tech 65
Free Kick Acc 64
Curling 62
Header Acc 81
Jump Power 79
Technique 68
Aggresion 72
Mentality 77
Consistency 6

Goal Keeper Skills 50
Team Work 62
Condition 5
Weak Foot Acc 5

SPECIAL SKILLS: brak

Full Name: M. Szymkowiak
Commentary Name: Szymkowiak
Number: 2

BASIC SETTING:
Position: DF
Age 26
Foot: Right
Injury Tolerance A
Free-Kick: A
National Poland

APPEARANCE:
Skin colour 1
Face Build kolejno 1, i, +3, -1, -1, -3, -3, C, C, +2, -1, 8, A, -1, +3, +1, -3, -3
Face Lenght 2
Face Width 6
Eye colour 1 1
Eye colour 2 Brown 1
Hairstyle 106
Hair colour 58

Bandana colour 1
Facial hair no
Facial hair colour s. of hair
Sunglasses ee
Colour of sung. 1
Mask no
Mask colour 1
Cap no
Colour of cap 1
Wristband. no
Tape ee

Sleeves Seasonal
Boots. 7
Base colour
Line col.1
Line col 2
Tongue colour
Studs col.
Height 179
Weight 72
Physique 3

STATS:
Offense 77
Defense 51
Body Balance 73
Stamina 84
Top Speed 77
Acceleration 72
Response 76
Agility 69
Dribble Acc: 73
Dribble Speed 75
Short Pass Acc 80

Short Pass Speed 71
Long Pass Acc. 87
Long Pass Speed 85
Shool Acc. 79
Shoot Power 76
Shoot Tech 83
Free Kick Acc. 90
Curling 81
Header Acc. 65
Jump Power 64
Technique 81
Aggresion 65

Mentality 79
Consistency 6
Goal Keeper Skills: 50
Team Work. 76
Condition 5
Weak Foot Acc. 5

SPECIAL SKILLS:
Passing

PES3 - DRUŻYNY KLASYCZNE

Zamykam pełną listę nazwisk zawodników grających w drużynach Classic, której pierwszą część (drużyny Anglii, Argentyny, Brazylii, Francji) zamieściłem w kąciku przed miesiącem. Tym razem ostatnie trzy zespoły: Niemcy, Holendrzy oraz Włosi. Wszystko do wklepania w trybie Edit.

Classic Germany

GK:
1 Maier (Maiger)
21 Schumacher (Schumacka)

DF:
5 Brattner (Bratton)
3 Schnellinger (Schnelinger)
2 Vogts (Vosc)
4 Beckenbauer (Beckenbauye)
25 Schulz (Schuls)
26 Buchwald (Buchvant)
14 Fassler (Farmler)
23 Brehme (Briehne)
24 Baltz (Kak)
10 Matthaus (Mehithius)

MF:
15 Benhof (Bentaf)
18 Haller (Hammer)
12 Overath (Omerath)
8 Netzer (Nethar)
6 Schuster (Schuter)
20 Grabowski (Grameski)

FW:
9 Seeler (Seemer)
13 Muller (Miveer)
11 Bummenigge (Bunmenike)
7 Littbarski (Litbauski)
19 Voller (Voyner)

Classic Italy

GK:
1 Zoff (Zaffi)
12 Zenga (Zenda)

DF:
6 Gentile (Geantale)
7 Scirea (Scirena)
4 Cabrini (Cabrine)
5 Collovati (Colalati)
13 Oriali (Oinari)
2 Baresi (Bareshi)
3 Facchetti (Faretti)
23 Bergomi (Bermer)

MF:
14 Tardelli (Taudeli)
9 Antognoni (Antanone)
8 Mazzola (Methaba)
10 Rivera (Riviera)
17 Bonipert (Bonipirte)
19 Sivori (Simari)

FW:
16 Conti (Centai)
18 Bettega (Bectega)
20 Rossi (Bezzi)
21 Vialli (Vielli)
22 Mancini (Mangfuni)
11 Riva (Riga)
29 Schillaci (Skelacchi)

Classic Netherlands

GK:
1 Van Breukelen (Vunheikelen)
20 Jongblaed (Jenkflut)

DF:
4 R Koeman (Benalga Kuran)
17 Rijkaard (Rykaaud)
2 Van Tiggelen (Vunteheleen)
6 Van Aerle (Vanhaale)
5 Hulsheff (Hulslaf)
25 Israel (Isnael)
11 Krol (Klom)
30 Suurber (Surgear)

MF:
20 Wouters (Weltaas)
13 E Koeman (Elefin Kuran)
7 Vanenburg (Vunenklma)
8 Muhren (Miunen)
10 Gullit (Gulitz)
3 Van Hanegem (Vunhemenem)
22 Haan (Haran)
16 Beg (Bek)
18 Jansen (Jensong)

FW:
12 Van Basten (Vanbastin)
15 Bensenbrink (Rensenmlink)
14 Cruyff (Cuaiff)
9 Nooskem (Nilrem)



POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Kolejne powiedzonka tym razem nie tylko te nowe, ostatnio zasłyszane. Udało się wygrzebać kilka "historycznych" zdań rodzimych komentatorów, więc - nie przedłużając - jedziemy z kokiem.

- Jeszcze 9 minut do końca 90 minuty meczu (...)
- Sagenowski jest dzisiaj czujny, taki zawadiacki (...)
- Gosia często wykorzystuje swój zasięg
- Włoszka lekko się zaczerwieniła, co jest zupełnie normalne.
- Szewczenko był w pierwszych trzech kwadransach jedyną twarzą która zagrażała bramce przeciwnika
- Przepraszam państwa, że wyglądam jak duch na zamku, ale rzęsista ulewa nad 'giekaesem' (...)
- Zlikwidowano taką niezyciową kategorię do 48 kg, bo cóż to za mężczyzna, który waży 48 kg
- Ellis gdy grał w Denver, znakomicie czuł się w trumnie
- Wybił piłkę na tak zwaną patę
- Odra stwarza coraz groźniejsze zagrożenie.
- Jak mówiono o Realu, że jest galaktyczny, o Milanie, że jest stratosferyczny, tak ten zespół jest nieziemski, bo jest magiczny. (...)

OGŁOSZENIA

30 maja zapraszamy na turniej PES3 "Olimpijczyk Cup 3" w Katowicach, organizowany w klubie Olimpijczyk (Katowice). Zapisy oraz informacje pod nr. tel. 0505 318 335 (GOPA); gopa@68net.trzepak.pl lub na forum "PSX Extreme" w kąciku sportowym. Wpisowe 10 zł (przewidziane nagrody, m.in. rower górski). Liczba miejsc ograniczona.

20 czerwca w poznańskim Domu Kultury Krąg (róg ul. Dmowskiego i Potockiej) odbędzie się turniej PES3. Zapisy pod adresem micgal@o2.pl lub pod numerem telefonu 0602 210 327. W zgłoszeniu proszę podać dane osobowe oraz nazwę drużyny, którą masz zamiar grać. Wpisowe wynosi 10 zł, oczkolwiek jeżeli przyniesiesz konsolę/TV wpisowego nie ma (o chęci przyniesienia sprzętu prosimy informować przy zapisie).

Skupię tylko wszystkim fenom serii piłeczek KONAMI (WE7, PES3). Nowy z Medyn, informacje pod numerem telefonu 0609 818 604 (SMS).

Szukam ludzi z okolic Bełchatowa, Łasku i Zelowa, co by móc się z nimi zmierzyć w PES3. Wszystkie informacje pod numer: 0600 270 189 (Łukasz).

Kącik BIJATYK 68



Witam obywateli Unii Europejskiej)! Rozkręcamy, rozkręcamy VF4 EVOLUTION stopniowo zaczyna rozkwitać na łamach "Kącika " - i bardzo dobrze! A będzie lepiej , miejmy nadzieję:) Ze swojej strony mogę powiedzieć tylko tyle, że dołożę wszelkich starań, by rubryka poświęcona tej wybitnej grze znalazła się tu na stałe - choć liczę na wszelki support wszystkich fanów tej przezacnej bijatyki. Wszelkie newsy poleciały z dwoch powodów po pierwsze brak miejsca, po drugie - "Kącik " musiał być złożony TUZ przed targami E3 Nie było więc sensu podawać np kolejnych kilku informacji o nowym MK, skoro za miesiąc będzie mozna zrobić porządne info A propos E3 Nie mogę się doczekać obiecanej prezentacji TEKKEN 5 - pomimo jakze rozczarowującej czwartej części mocno wierzę w to, ze panowie z NAMCO powrócą z tą seną w pełni chwały! [kali]



KONTAKT kak@psxextreme.pl , tel 0501 391 911 (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

SOULCALIBUR



No i witam ponownie!
Amer i Sab nie ustają w supportowaniu dopasowanych zagran, natomiast mam obowiązek donieść, ze działalność SCTP zatacza coraz szersze kręgi! Już niedługo Katowice i Warszawa skrzyżują pady z graczami z Dąbrowy Tarnowskiej, co oczywiscie połączymy z ostrą klepą i gastro-banią (a jak!) Scena SC2 powoli się rozwija, więc wszystkich chętnych zachęcam do kontaktowania się z nami Teraz natomiast świeży material od Black Knight Team! [mutti]

VOLDO SC2 FAQ UPDATE
(autorzy: AMER & SAB from BKT)

MFD <MCH> p,p

Recovery Time Cancel

W PAL-owej wersji SC2, Voldas otrzymał dwie nowe opcje BTC - jedna po <MCF> A+B,d, (wygląda kozacko) druga natomiast to cancel opóźnienia po MFD (tylko wersja z <MCH>) O ile pierwsza możliwosc nie wnosi wiele zmian do samego gameplayu, tak opcja BTC po MFD to juz w sumie lekkie przegięcie odpowiednie wykorzystanie tego "buga" pozwala nam serwowac akcje za ogromny damage, sięgający nawet powyzej) 5D pkt (oczywiscie całosc gwarantowana)! RTC mozna zapodac tutaj w dowolnym momencie - tuz po odpaleniu ataku, czy nawet zaraz po trafieniu nim. Warto czasem wykonac MFD z daleka, po czym (po podbiegnięciu i RTC) natychmiast wklepac rzut - praktycznie nie da uniknięcia (gdyby przeciwnik się schylał wykonujemy d/t+K - midowa wybitka) W przypadku trafienie na clean hit nie zyskujemy niestety żadnych mozliwosci (bardzo prawdopodobne jest jednak d+K) Ciekawie robi się dopiero po wsadzeniu MFD od boku Najczęściej efekt ten uzyskasz pokując d/p+A+K w ustawionego bokiem przeciwnika (np po 'tylnym' zbiciu) Mozliwosci na zadanie konkretnych obrazen jest tu naprawdę wiele

d/p+A+K (od boku), MFD, BTC i dalej jako gwarantowane kontynuacje
- rzut
- d/t+K i JG
- d/p,d/p+B, QCF+A+B
- t,t+B,A,A ślizcne NC
- d,d+B, d+B, BaD
- d+A,A,A
- p,p+K, <BS> d+A+K, MFD <MCF> B



Istnieje jeszcze jedno 'szkoła' na wykorzystanie RTC w sytuacjach, kiedy MFD z <MCF> ściąga leżącego przeciwnika. Chodzi tutaj o CH <CR> B,[B] MFD oraz <MCF> B+K, MFD (po przebiegnięciu automatycznie zmieniamy pozycję na <MCH>) W tym przypadku także mamy kilka morderczych kontynuacji:

- d+A,A,A
- d/t+[B]
- <CR> B,B

Reasumując poprawnie wykonane CH <CR> B,[B] <MCF> MFD, RTC, d+A,A,A (rip) jest cote gwarantowane i krat lekka ponad))D pkt.!

Warto rowniez wspomnieć, iż po MFD RTC mamy mozliwość JF-owego odpalania wszystkich ataków z WS i FC, choc timming jest tu naprawdę ciężki

Super Freak

Na przykładzie kilku postaci zaprezentujemy, jak można starać się wykorzystac specjalne uniki Voldo

Mitsurugi:
p,p+B,Q,B (dwa pierwsze na blok i dalej g+B+K)
d/p,d/p+B B (pierwszy na blok i dalej g_d+B+K)
Bw d_g+A,A (pierwszy na blok i dalej p+B+K)

Xianghua:
Bw g/p+B (dwa na blok i na trzeci d_g+B+K)
B+K (pierwszy na blok i dalej d_g+B+K)
t+A+B (pierwszy na blok, na drugi g+B+K)

Cervantes:
B,B,B_B,B,A (dwa pierwsze na blok i g_d+B+K, drugi tylko d+B+K)
p+B,B (pierwszy na blok i d_g+B+K)

Kilik:
d/p+A,B+K (blok i g+B+K)
p,p+K,K,B (pierwszy na blok i na drugi g+B+K)

Asta:
A,A (pierwszy na blok, p+B+K)
d/t+K,A (pierwszy na blok i p+B+K)

Unika te warto wykonywac jedynie w sytuacjach, kiedy pierwszy atak kombinacji przyjęliśmy na blok, zwłaszcza gdy combo przeciwnika odpala się jedną kombinacją przyciskow (np B+K od Xian). Wyjątkiem jest d_g+[B]+[K], które mozna stosowac niemalże "na slepo" daje ogromnego stopa, a ponadto w pewnych klatkach animacji jestesmy TC, co dodatkowo zwiększa szansę uniknięcia ataku przeciwnika. Ponadto, dobre opanowanie tego 'dobrodziejstwa' nie tylko podnosi jakosc prezentacji samego starcia, ale takze w znacznym stopniu pomaga nam odniesc zwycięstwo (po kazdorazowym ominięciu ciosu poprzez p_d_g+B+K mozemy spokojnie starac się posadzic rzut)

Inne patenty

B+K - da się to G-cancelowac, ale tylko pod warunkiem, ze nie "weszliśmy" z tym w atak przeciwnika. Podobnie mozna z tego od razu wykonac d_g+B+K.

t+B+K da się po tym szybka przejść do <CR> przytrzymując B+K.

g,g_d,d+A+B pozwala na <BT> JF, warto więc wykonywac SCh-L) g,g+A+B, JF <BT> p+B itp.

t+K oferuje możliwość G-cancela

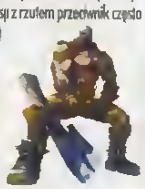
ASTAROTH SC2 FAQ UPDATE 2
(autorzy: AMER & SAB from BKT)

HsC - Bw g_d+B
BaH t+[A]+[B]
FotW B+G~t

Nowe patenty

B+G~p_d/p+B+K,B, d+A wchodzi jako rzut z ziemi (ew szybki low) Nie jest ta gwarant, ale jest bardzo bezpieczny i praktycznie zawsze trafia (w wersji z rzutem przeciwnik często zostanie ustawiony do nas tyłem)

Pozwalają na JF <BT>.
B,p+B
QCF+B+K~G - trudny JF
t,t+[A] (na blok)
t,t+B~g_d+K (blok/trafienie)



Trafione w całosci d/p+K,[A]_p+B_B+K stanowi genialny set up na CH przy p,p+[A],B_QCB+A

Po FotW na RO najlepiej sprawdza się zwykłe K (pewniak), ew A+K

Bardzo fajnie działa takze dabijone poprzez g/p+B_d/t,d/t_g/t,g/t+B (odpowiedni skos) po trafionym g/p_d/p+A, a w 50 Hz siadu tu na gwarancie d/p+B (by SAB, tylko jedno strona: d/p+A, d/p+B!) Wygląda zawodowo i elegancka zre energię!

Po FotW bardzo ładnie siada jeszcze d+A+B_B+K (rzut z gleby), ale trzeba poprzedzić go malutkim kroczkiem w odpowiednią stronę (stap) Oczywiście przeciwnik zawsze może się wyrwac, ale jesli chodzi o styl - nic nie kopie tak jak d+B+K (przeciwnik twarzą do ziemi, nogi w naszą stronę)

HsC, WL A bardzo dobry motyw, rzadko blokowany!

CH B~p,K, d/p+A+B, d+A kolejna szansa na LT z gleby (jesli starał się zwiewac do tyłu - znow mamy go odwroconego plecami; polecam natychmiastowy atak. p,p+K, wymiennie z p,p, [rzut])

(Asta tyłem do sciany ...) B+K (na którą teraz wpada przeciwnik), BoH, wymiennie z d/t+B

CH d/p+A+B (JG) <BT> K i natychmiast BoH (jesli tylko starają się zaatakowac.)

d/p+[A]+[B] (jako AT), WL K - ten niepozorny kick sprawdza się tu lepiej niz p,p+K wywala na taką samą odległosc oraz idzie na low! Jesli przeciwnik nauczy się odpowiadac na niego niskim zbiciem, wykanujemy WL [rzut]

Po Offerningu (lub B+K trafionym w plecy) robimy szybka (dowolny) niski rzut, a następnie (gdy Astaroth wgniata przeciwnika w podłoze) wciskamy kierunek "tył" (cały czas trzymając) Po animacji rzutu Asta wykona obrat wokół własnej osi - jesteśmy wtedy przez chwilkę w <BT> skąd w takiej sytuacji genialnie sprawdza się <BT> d+K wymiennie z <BT> B+K (uwaga: trafione <BT> d+K pozwala na nieprzerywalne FC d/p+K_WS K, ew rzut - maksymalne confu dla przeciwnika!) Jest jednak jedno "ale" - myk ten działa tylko gdy pad podłączony jest do drugiego portu konsoli!

FRAME TRAPS part 2

p+A, [rzut]
d/p+K, [rzut]
Bw g_d+[K] (na blok), QCB+A (z trzymanym tyłem)
BaH, d+A
<BT> d+K, FC d/+K_WS K_[rzut]
d+B, [rzut]

Joszcze słowo na niedzielę Ludziki nadchodzą wakacje, więc będzie się sporo działo. Dlatego jesli ktos solidnie kuma SC2, to niech się zgłasza na polskich forach Graczy Rzeczowe propozycje na pewno spotkają się z odzewem! Pozdro!

TELEXTREME

Ota nowe zadanie konkursowe:

PODAJ TYTUŁ BIJATYKI STWORZONEJ PRZEZ ZESPÓŁ AM3, W KTÓREJ ZAWODNICY SĄ CZŁONKAMI ULICZNYCH GANGÓW.

Zasady takie jak zwykle liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają dwie pierwsze osoby które podadzą prawidłową odpowiedz Nagrodami są rozne upominki Memory Cardy, kable RGB, breloczki itp Odpowiedzi mozna udzielac dnia 01 06 2004 r pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21 DD TIP czas = równa z początkiem serwisu informacyjnego w TV4 Wcześniej telefon będzie wyłączany, albo nie odbierany, telefon zostaje wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z TE#80 w jakiej bijatyce bossem był terminator T17? Oczywiscie chodziło o BODY BLOWS stworzone przez TEAM 17 (T17). Chać wcale nie było to takie oczywiste, gdyż poprawnie na to pytanie odpowiedziało tylko JEDNA osoba Marcin Haberka Gratulujemy!

SPARRING PARTNER BIJATYKI

Na Waszą prośbę "Sparring Partner" zmienia nieco swą formę i będzie ułatwiał wszystkie bijatyki Metryczka więc ulega zmianie dochodzi pozycja "Gry", w której powinniście podać tytuły bijatyk, które Was interesują, a w rubryce "Postacie" przedstawicie swoją pozycję w następujący sposób: zawodnicy (skrot tytułu gry) np Jacky, Wolf (VF4 EVO), Jin, Kazuya (TT), Ryu (SFIII) Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres Redakcji z dopiskiem "Kącik bijatyk) lub mailowo (kak@psxextreme.pl)... SMS-y w sumie też honorujemy, ale tylko i wyłącznie wtedy, jeżeli wszystko ładnie jest wypisane... i nie skosuje się gdzies po drodze;). Pamiętajcie, żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski ta dotyczy i koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych!!! UWAGA: niepełne metryczki nie będą honorowane (wyjątek stanowi rubryka "Info")!

NICK: Adam
GDZIE: Madyny
POSTACIE: Kage
KONTAKT: 0609 818 504
INFO: Rozwalę kazdego w VF4 i nie tylko Mam fajne MMS-y

NICK: Slim
GDZIE: okolice Janowa
POSTACIE: Kage Akira, Lau
KONTAKT: (085) 721 62 37
INFO: Tylko VF

NICK: Adam
GDZIE: Świnoujscie
POSTACIE: rozne
KONTAKT: (091) 321 84 86
INFO: Zagrem w Saul Calibur 2

NICK: Wypych
GDZIE: Lidzbark W. i okolice
POSTACIE: Shun
KONTAKT: 0505 450 483
INFO: zagram takze w inne bijatyki na emulatorach starszych konsol

NICK: Game Master
GDZIE: Dabrowa Wielka k. Olsztyna
POSTACIE: rozne
KONTAKT: 0601 384 290
e-mail szyche15@op.pl
INFO: TK4, TK3, VF4, SC2 MK DA

NICK: Zusto
GDZIE: Dąbrowa Tarnowska k Tarnowa, woj małopolskie
POSTACIE: wszystkie
KONTAKT: (014) 642 29 61 kom. 0508 254 938, G-G 3813374
INFO: Saul Calibur 2

GRY: Saul Calibur 2
NICK: Emilio
GDZIE: Gołczewo k. Kamienia Pomorskiego
POSTACIE: Nightmare
KONTAKT: 0506 341 411, e-mail wakkak@wp.pl
INFO: Gram tez w TK4 (Bob, Bryan)

NICK: Deathscythe
GDZIE: Warszawa
POSTACIE: rózne
KONTAKT: 0505 457 967, e-mail: kubass2@wp.pl
INFO: Zagram tez w PES i inne gry w Muchi

GRY: Tekkeny
NICK: Pączek
GDZIE: Chełmno woj kujawsko-pomorskie
POSTACIE: wszystkie z lekką przewagą na Kazika)
KONTAKT: 0696 784 584 e-mail VampireAlucard@op.pl
INFO: ciekam w TEKKENie od pierwszej części szukam SP z Chełmna i okolicy

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

W zeszłym miesiącu Tun przedstawił podstawowe wiadomości dotyczące Akiry w VF4 EVO Teraz nadszedł czas na bardziej zaawansowane techniki i bogatsze zaprezentowanie tej postaci - z przyjemnością prezentuję Wam opracowanie znanego już z kilku mini-opisów Michała Machela Oczywiście autor zostaje nagrodzony upominkiem

Dla przypomnienia.
DE - Dashing Elbow - p,p+P
SDE - Super Dashing Elbow - p,p,p+P
StPm - Standing Palm - t,p+P
SgPm - Single Palm - FC,p+P
DbPm - Double Palm - FC,t p+P
ShRm - Shoulder Ram - FC p+P+K
BC - Bodycheck - t,p,p+P+K
DFS - Double-Fisted Strike - t,p+P+K
DJK - Double Jumpkick - p,p+K,K
SPoD - Stun Palm ot Doom - P+K+G, t,d/p+P+G, t+P
DLC - Dragon Lance Combo - d/p+K+G, p+P, t p p+P+K
AS3 - Akira Special 3 - d+K+G p+K t,p+P
Yoho - Yoho Uppercut - d/p,d/p+P
Knee/Kolano - K+G (G naciśnięte tylko 1/60 sekundy)
LBF - Low Backfist - d/p+P+K
ST - Stumble Throw - t,d+P+G
m - modified - wykonany z Crouch Dasha (np m-DbPm)

Akira nie zmienił się zbytnio od czasu VF4, w kolejnej odsłonie turnieju otrzymał trochę nowego stuffu, lecz bez rewelacji (niestety!!!) Pozmieniały się animacje niektórych atakow, doszło też parę nowych kombinacji W rzutach zaś pozostała praktycznie "stara bida"

STARE / NOWE CIOSY:

Akira otrzymał nowe animacje takich ciosów, jak Yoho, Knee i po części Dbp. zmieniły się też odrobinę właściwosci t,d/p+P i Sgp

Yoho - jest teraz wykonywane bardziej po skosie (pozwala to rozwinąć trochę juggle), przez co sięga trochę dalej. priorytet i siła nadal przepotężne (tak jak komplety po nim, np Yoho P,Yoho,mDbp bierze "jedyne" 97 damage) Używać tylko po udanym SS lub jeśli wyrobimy sobie sporą przewagę w klatkach - w końcu Yoho wyprowadza się w 18 klatkach, co trochę trwa więc nie polecam przy bezpośredniej wymianie ciosow. Nadal niestety jest tak Punch jak i Throw Couterable

Knee - tu najwięcej zmian teraz kolano działa na identycznej zasadzie jak BC, czyli ściąga praktycznie z ziemi lub po odbiciu od ściany gdy rywal lezy na glebie Wydaje mi się tez, ze w VF4 EVO wykonuje się je trochę łatwiej - tak jakby była większa tolerancja w klatkach Kolano wybija również najwyżej ze wszystkich wybitek Akiry Nadal jest takze TC jednak przeciwnik musi BARDZO szybko reagować, więc jedyny problem lezy w kwestii dość trudnego wykonywania tego ciosu - ale to juz zalezy wyłącznie od treningu gdyz nawet na padzie można wykonywać je ze sporą skutecznością Atak bardzo dobry, ale i trudny do częstego stosowania

Dbp - co do tego staku to wszyscy wiedzą jak bardzo przegięta była "PALMA" w VF4 W EVO specjalnie się to nie zmieniło (LOL!) Niestety, troszeczkę ją osłabiono przede wszystkim jest wolniejsza (minimalnie - nadal prędkoscią dorównuje zwykłamu PUNCHOWI!!!) i nie można jej bezkarnie odpalać po TR/QR, ponieważ w VF4 EVO KAŻDY cios odpalony bezpośrednio po TR/OR ma stretę paru klatek i można się w niego wciąć bez większych problemów "Palmie" minimalnie tez zwiększono zasięg - Akira wykonując ten cios wyciąga ręce trochę dalej niz miało to miejsce w VF4. przez co można nią dość skutecznie atakować z dystansu Prosty przykład: przeciwnik wykonuje rieing attack, widząc to wykonujesz parę szybkich back crouch dashy, dzięki czemu wychodzisz z zasięgu kopnięcia i następnie pokujesz "palmę", która spokojnie powinne dosięgnąć rywala! Nalezy o tym pamiętac i wykorzystywać w roznych podobnych sytuacjach

t,d/p+P - stara "presja" teraz na bloku daje minimalną przewagę (akcji t d/p+P na blok mDbp nie można niczym przerwać) Jakby tego było mało, przy trafieniu na CH wystawia na gwarantowanego Dbp lub P~K Najgorzej jest w przypadku normal hita ponieważ nie daje nic oprocz przeciętnego damage Trzeba też wspomnieć, ze cios ten jest dość wolny i aby go skutecznie używac trzeba zrobić sobie trochę miejsca - proponuję szybki back dash

NOWE CIOSY:

Normal Stance:
FC,p+P,P - zacznijmy od perełki, którą uważam za najlepszą nową kombinację Akiry Jest to JF (Just Frame) o średnim stopniu trudności, ale za to jaki przydatny! Po pierwsze, sam Sgp jest bardzo dobrą kombinacją (niby UC) lecz czasem z bliska zablokowany pozwala przeciwnikowi na rzut I tu od razu nalezy zaznaczyc, że jeśli wykonasz JF, jesteś w 100% bezpieczny (mesz tylko 4 klatki straty na bloku) Po drugie, sam Sgp nie przewraca (daje 4 klatki przewagi, więc przeciwnik może kontrować a co najgorsze - wykonac SS przed nestępnym atakiem), podczas gdy z JF kładzie przeciwnika na glebę - a jak wiadomo pan Yuki uwielbia wstających z ziemi (LOL)! No i oczywiście zwiększa obrażenia - na CH cała kombinacja zabiera ok 60 damege, co jest bardzo zadowalające Co do samego Sgp, to nalezy jeszcze wspomnieć, ze występują dwie jego wersje Podstawowa wykonywana jest po prostu z FC,p+P i "uproszczona" po p+P+K+G d+P+K+G, d/t+P+G, t,d+P+G wykonywane poprzez d,p+P Druga - uproeczona - rózni się tym ze przy trafieniu daje nam az 13 klatek przewagi. a co za tym idzie - mamy tam gwarant ne mDbp! Nalezy jeszcze wspomnieć, ze najzwyklejszy Sgp (FC,p+P) stracił na zasięgu względem wersji z VF4

K+G,P - nowe natural combo Akiry (jeśli K+G trafiło, P jest na gwarancie) Samo K+G jest UC niestety juz dokonczenie w postaci P jest TC/PC Kombinację można opóźniać a co z tego wynika. mozne się nauczyć "widziec" czy K+G trafiło i ewentualnie dalej tadować P lub po prostu (w przypadku trafienie na blok) trzymać G Kombinacja K+G,P jest bardzo dobra w postaci prostego follow upa po takich ciosach, jak Stp, CH d/p+P+K, CH SDE Oczywiście zawsze można wykonać mocniejsze dokończenie po wymienionych wyzej combo starterach lecz K+G,P jest banalne i - jak to się mowi - "zawsze sledzi"

p+P - pod tą komendą znajdował się kiedyś łokieć, teraz jest to całkiem dobry i szybki punch Ma dobry zasięg oraz wysoki priorytet - czasem można się nim wciąć w niespodziewane miejsca (dobry na początek rundy) Staggeruje schylonego, jest także UC Posiada również bardzo ciekawą opcje jeśli po p+P przytrzymamy tył, Akira wykona mały odskok od przeciwnika. Nie jest to wprawdzie jakaś "odjazdowa" forma ucieczki, lecz jesli zaraz po odskoku dorzucimy jeszcze back dasha, to znajdziemy się daleko od przeciwnika, będąc jednocześnie w miarę bezpiecznym (jest to dobra okazja na zaryzykowanie t,p+P+K lub wajście do d/t+P+K+G)

d+K - Akira dostał cios na low - coś niesamowitego)) Jest to 100% kopnięcie na low ma raczej małą siłę oraz przabicie a najgorsze jest to, ze nawet przy trafieniu mamy stratę (-4klatki!) Sprawa trochę się zmienia, jeśli d+K wejdzie na CH, bo choć wtedy nadal mamy stratę (parodia teraz -2 klatki) to przeciwnik zostaje chociez odepchnięty Mozna wtedy zaryzykować np p,t+P+G +follow up (w takich sytuacjach ludzie z reguły stoją i blokują lub próbują SS), a newet SPoD-a za względu na odległośc jaka dzieli nas od przeciwnika - choć i tak wszystko zalezy od reakcji rywala (p,t+P+G jest dość prawdopodobna) Generalnie i tak nie polecam d+K chyba że przeciwnik twardo blokuje i widzi d/p+P+K.

d/p+K+G, p+P,d lub g - cancel DLC, po którym zostajemy w [BT] Na początek podstawowa zasada dotycząca tej kombinacji grając z doswiadczonym graczem NIGDY nie używej jej w bezpośredniej wymianie ciosów Powodow jest kilka. Po pierwsze kombinacja ta zaczyna się od niezbyt szybkiego kopnięcia, po którym od razu lidze midowy łokieć ktory ez prosi się o zrewersowanie (i jest TC!). Unik, który Akira wprowadza na końcu, to odwrócenie się do przeciwnika plecami! podczas SS a co za tym idzie - jesli nesz rywal zablokował początek kombinacji a my i tak wykonamy cancel to moze on wpakować nam prześliczny, darmowy rzut w plecy (wymaga to odrobiny refleksu) Cancel DLC mozna więc bezpiecznie pakować TYLKO jeśli chcemy zakonczyć jakieś combo DLC (np Yoho,mShr,DLC-Cancel-) Co do korzysci takiego zagrania, to nie jest ich specjalnie duzo, ale jakieś tam mozne znaleźć Przede wszystkim, jak juz wylądujemy w [BT], to od razu nalezy przytrzymać górę lub dół (spowoduje to "chodzenie w [BT]" a trzeba wiedzieć, ze jest to nlazwykle skuteczny unik) i teraz wszystko zelezy od rywala Jeśli będzie TR/QR to możemy go ładnie zgasić jakimś atakiem z [BT] Jeżeli jednak będzie lezał, to po prostu naciskamy G i trzeskamy d/p+P (niska dobitka) Najlepiej jednak będzie, gdy przeciwnik zdecyduje się na nsing attack. wtedy to "chodzeniem w [BT]" staramy się go obejść (jest to trudne i ryzykowne), a jezeli nam się uda, to [BT]-P+K (czyli BC), który trafiając w bok przewraca - czyli po raz kolejny bawimy się z wstającym przeciwnikiem)! Nalezy jeszcze wspomnieć, ze jeśli pierwszy kop z DLC siądzie na CH lub nie, to choć łokieć jest gwerantem, nie daje jednak wystarczającej przewagi klatek, by cancel był bezpieczny (wystarczy, ze rywal "wypatrzy" SS a będzie tylko płacz i zgrzytanie zębów) Ogólnie z tą kombinacją mozna się bawic i szukać zastosowań, lecz nie daje ona jakichś specjalnych korzyści - więc jej specjalnie nie polecam Akira ma o wiele lepsze akcje w swoim arsenale

BT Stance.
Szkoda, ze Akira ma tylko jedną kombinację pozostawiającą go w [BT], do tego kiepską ponieważ ciosy dostępne z 'odwrócenia plecami" są całkiem spoko

[BT] d+P - średniawy punch na mid wywołujący Force Crouch więc od razu po trafieniu uderzamy d/p+P+K+G,P (wielu Graczy w takiej sytuacji próbuje się wciąć z d+P, a my ich pięknie gasimy przez sabaki), choć można tez ryzykować DE BK d+P jest tez UC

[BT] P+K - zwykły BC wykonywany w prostszy sposób Dobry, jeśli przeciwnik strasznie się napala, gdyz można go wtedy ślicznie tym ciosem zgasić Nalezy takze pamiętać o OGROMNYM opóźnieniu jakie posiada ten cios (jedyne 24 klatki czyli i PC, i TC, a nawet duzo więcej...). Ogólnie BC używa się tylko po SS a wersja z BK ma dość ograniczoną "mobilność" lecz rozsądnie uzyta pozwala wyjść czasem z groznych sytuacji

[BT] d/t+K - najlepsza podcinka Akiry. Half Spin czyli SS tylko w jedną stronę Jak ne podcinkę zadaje całkem konkretny damage, a w dodatku jesli ktoś po trafieniu nie wykona TR/OR, to wchodzi jeszcze AS3 Jeśli chodzi o prędkość, to wypada raczej średnio i bez rewelacji, lecz i tak praktycznie nikt jej nie blokuje Co do minusów, to na bloku jest TC/PC

[BT] d+K - słaby łow bez pdorytetu Nie używac i najlepiej jak najszybciej o nim zapomnieć

[TK] - TEIROU KONPO Stance (d/t+P+K+G):
Akira otrzymał pełnoprawną pozycję Moze wyprowadzić z niej jedynie trzy techniki, z których w sumie tylko jedna jest naprawdę użyteczna lecz i tak czasem warto zaryzykowac przejście do tej postawy - choćby dla uatrakcyjnienia rozgrywki Akira przebywa w niej tylko przez chwilę minimalnie odsuwając się Pozycja ta jest niestety ograniczona - nie w każdej jej fazie mozliwe jest użycie wszystkich technik z niej dostępnych

P - łokieć z [TK] to zdecydowanie perełka Zacznijmy od tego, ze jest to najszybszy cios Akiry - wyprowadza się zaledwie w 10 klatek Staggeruje kucających a na CH wybija Wprawdzie nie można posadzić po nim jakichś szalonych akcji ale mDbp i DLC siedzą zaweze i w każdego (jak kios chce się pobawić, to w postacie LW tylko w Open Stance siedzi np P mShr,mDbp) Do tego jest UC Ale są takze minusy jak 90% ciosów Akiry, można go SS w dowolną stronę, choć nie nalezy się tym specjalnie przejmować, ponieważ większość przeciwników widząc Akirę wchodzącego do [TK] próbuje go z tej postawy wytrącić - a wtedy dostają miłe CH Oczywiście jest to cholernie przewidywalny atak (cała pozycja jest "pleroińsko widoczna"), więc nie polecam używanie jej więcej niż jeden - dwa razy na walkę. ponieważ rywal zacznie nas boleśnie karać Jednak z przeprowedzonych walk mogę stwierdzić, że czasem warto ją zastosować - jest bardzo karatne i ryzykowna ale przeto czasem potrafi zaskoczyć Aha, łokieć można wyprowadzić właściwie przez cały czas trwania (TK), co zwiększa możliwość wejścia na CH

K - kopia d+K Wprawdzie low, ale w tym przypadku kompletnie bezużyteczny a w dodatku można go wyprowadzić jedynie w środkowej fazie przebywania w [TK]

P+K - zbicie na high Choć wygląda cool, to moim zdaniem jest bardzo słabe. Wyprowadza się pod koniec przebywania w pozycji, co z miejsca obniza jego wartośc, a poza tym animacja zbijanie trwa bardzo krótko. Jak komuś na VS uda się nim trafić to może się z dumą klepnąć w klatę Jedyny plus to fakt gwarantowanej wybitki po udanym zbiciu (trzymamy p+P) - znowu w każdego siedzi DLC i mDbp

RZUTY:

Tutaj zaszło najmniej zmian Przede wszystkim odebrano Akirze gwarantowanego mDbp po d/t+P+G Nie pamiętam, jak było w VF4, ale w EVO po t d/p+P+G mamy gwaranty na mDbp (przewraca) lub d/p+K (daje małą przewagę, warto więc zaryzykować kolejny rzut lub P K), a także oczywiście nadal mamy tam set-up na SDE Oprocz tego dodano jeszcze gwarantowane P K po p t+P+G P+K (oczywiście mDbp nadal jest tam gwarantem)

Ogólnie warto pomiętać:
Początek SPoDa jest Half Spinem, co naprawdę pomaga znaleźć odpowiednią sytuacje na zastosowanie tej jakze fajowej techniki Wazne jest takze to, ze Stp na bloku daje +1 klatkę, co daje nam dalsze pola do ataku Czasem dobrze jest tez zaskoczyć przeciwnika takim atakiem. jak qcb+P lub t p+P+K+G pierwszy ma priorytet tak ogromny jak opoźnienie, a drugi jest nie do pokonania na średnim dystansie (przy trafieniu gwarant na d/p+P) i zawsze schyla się pod wysokimi atakami Nalezy tez starać się walczyć na dystans, a takie ciosy jak t,p+P+K czy Dbp są do tego idealne i zarazem całkiem bezpieczne (Dbp choć TC/PC, to jeśli trafi z daleka na blok - trochę odeuwa) No i oczywiście sępić na jakiekolwiek juggle startery poniewsz to własnie z combosów Akira "wyciąga" największy damage Akira to postać bardzo skomplikowana, posiadająca ogromną ilość opcji zarówno w ataku jak i w obronie, dlatego kazdy sam musi znaleźć własny styl i metody grania tym zawodnikiem





Absolution 2004 "Balance of Judgment" World Event

CHĘCI BYŁY, GORZEJ Z ICH URZECZYWISTNIENIEM...
Juz od dawna najlepsi polacy gracza w bijatyki chcieli sprawdzić się na światowej arenie. Szczerza mówiąc, po znakomitej postawie Icka na dwóch adycjach Eurotekkena (w Anglii i wa Włoszech, gdzie zdobył kolejno 5 i 8 - 16. miejsca) obiecywaliśmy sobie sporo. O międzynarodowym turnieju Absolution (z ang. rozgrzaszenie), organizowanym w Londynie, dowiedzieliśmy się na forum najpopularniejszej strony poświęconej TEKKENowi - www.tekkenzaibatsu.com. Po wielu godzinach spekulacji i przemyśleń w końcu doszliśmy do jakichś konkretów i wytypowaliśmy Graczy, którzy powinni reprezentować nasz kraj: Icek, Boskon, Koji, Mutti, Swayman, no i ja. Niestety z przyczyn głównie finansowych z druzyny odpadli Koji, Mutti i Sway. Pozostało nas trzach Podekscytowani wyprawą chwyciliśmy bagaz i wyruszyliśmy na podbój Londynu.

POCZĄTEK WYPRAWY: 13 - 14 kwietnia
Czy wiesz, jak czuje się człowiek po 28-godzinnej odsiadce na krześle klasy średniej, bez mozliwości rozprostowania nóg? Zdecydowanie gorzej niz zawleczka w zamarzniętym granacie. Do Londynu dobiliśmy we środę około godz. 14.00. Gdy tylko weszliśmy do podziemi metra, komunikacyjny konfaransjer poinformował nas, za właśnie nastąpiła jakaś awaria i przez krótki okres czasu metro będzie nieczynne. Super (:) Zamieszkaliśmy w hotalu średniej klasy, bez besanu i podgrzawanego łózka z baldachimam, ale wazna ża z osobnymi kranami do ciepłej i zimnej wody (az do ostatniago dnia nie udało nam się obczaić, jak umyć zęby:) Jeszcze tego semego dnia udaliśmy się do Trocadaro (były Sega World) - miajsca, w którym miałe odbyć się impreza. Na miajscu poznaliśmy Ullysisa (głównego organizatora) i wpłaciliśmy mu wpisowe. Cennik po przaliczeniu na złotówki:
1 gra - 145 zł, 2, 3 gry - 290 zł, 4, 5, 8 gier - 415 zł; 7, 8, 9 gier - 560 zł
Icek i ja zapisaliśmy się na 6 giar (TTT, T4, SC2, VF4, GGxx, CvSNK2), Boskon na 3 (TTT, T4, SC2)

Spacerując po obiekcia dostrzegliśmy, ża kilku koleslów w oddali gra w SOUL CALIBUR 2. Podeszliśmy blizej. Po obajrzeniu kilku pojedynków rozochociłam się do konfrontacji sił i z groźnym wyrazem twarzy podpiąłem swojego pada. Kiady wygrałam pierwszą walkę 3:0 (w tym jeden perfect), Boskon odważnie rzakł: "To jest jakiś tępy >>Jan<<, co się nauczył grać z faq'a..." Chwile później dodał w stronę Icka: ", zresztą popatrz na akran, Mashter go bije, a on podobno nia potrafi grać". No cóz, jak się okazeło, delej już nia ezło mi tak łatwo i kiedy przegralam kilka walk pod rząd, wyciągnąłem dłoń i ładnie się przedstawiłem, a rzakomy nowicjusz odpowiadział "Jestem Asanka z Francji" (Asenka to bardzo dobry i znany gracz w Europia). W tym momancie wszystkim opadły szczęki, a w głowia pojawiła się myśl "Jednak nia jesteśmy tacy słabi w tego CALIBURa". Godzinę później wyszliśmy na zewnątrz, pobiegaliśmy trochę po Londynia, pstrykaliśmy fotki i wypiliśmy 2 litry Martini.

TURNIEJE: 15 - 18 kwietnia
Na miejscu pojawiliśmy się o 9.00 rano. Wszystko miało być juz przygotowana. Jak się jednak okazało, hala przeznaczona na zawody wciąż stałe tak samo pusta, jak dnia poprzedniego. Organizatorzy dopiero wnosili cały sprzęt, rozstawiali stoły, przyklejali dekoracje, czyli zajmowali się czymś, co juz od dawna powinno być przygotowane. Około godz. 12.00 rozpoczęły się zawody. Do rozgrywek zostało przygotowanych 8 stanowisk (telewizory kolorowe średniaj klasy). Średnia zostało także zainstalowane oświetlenia, ponlawaz po kilku godzinach ciągłego grania oczy szłochały wodospadam łez, skrząc przy tym jek chomikowa lampka. Zgodnie z potwierdzeniam swojej obecności stawiło się niamel 300 uczastników, nawat z takich krejów jak Japonia, Irak, Izraal, Egipt, Singapur, Sri-Lanka i wialu innych, których nazw nie pamiętam [Ś. Polska?]. Jak widać ranga zawodów zdecydowanie nalazala do najwyższych.

Zasady ogólne, które dotyczyły każdego turnieju:

ELIMINACJE (walki w grupach - zasady):
1 walka, 3 rundy (TTT - 2 rundy), 100% energii.
8 grup, z każdej wychodzą 4 osoby mające najwięcej zwycięstw.
Arena walki - Random.
FINAŁY (32 najlepszych Graczy gra systemem "pół-pucharowym"):
Do trzech wygranych walk, 3 rundy, 100% energii.
Wygrany przechodzi dalej, przegrany spada do "drzewka" przegranych.
Siłą rzeczy w końcu najlepszy przegrany awansuje do finału, gdzie będzie walczył z zawodnikiem bez żadnej porażki.
W finale dwóch najlepszych fighterów gra do czterech wygranych walk, 3 rundy, 100% energii
VF4 - zabroniony: Durai.
SC2 - zabronieni: Necrid, Berserker, Assasin, Lizard man, Charade, Hahachi.
CvsSNK2 - zabroneni: God Rugal, Evil Ryu, Riot Iori, Shin Gouki.
SSF2turbo - zabroniony: Akuma.
GGxxReloaded - zabronieni: wersje EX, wersje złote, Justice, Kliff.
Wciśnięcie pauzy podczas walki oznaczało automatyczną utratę rundy przez winowajcę tego zajścia.
Obowiązywał także absolutny zakaz palenia i picia alkoholu na terenie rozgrywanych turniejów.
Nagrody za poszczególne miejsca:
I 2100 zł + koreański arcade stick "Saulabi"
II. 1050 zł
III 520 zł

Na pierwszy ogień poszedł CAPCOM VS SNK 2.
W turniaju uczestniczyło 88 zawodnikow. Do kazdego stanowiska został przydzielony jeden sędzia, który sprawował pieczę mad prawidłowym przebiegiam rozgrywak, jak i stosownym zachowaniam uczestników. Zostało utworzonych osiem grup po 11 osób i graI "każdy z każdym" w trybie Ratio. Co tu duzo mówić, jak Icek nia wygraliśmy w swoich grupach ani jednej walki. W sumia przypuszczaliśmy, ża właśnie tak się to skończy, ale dla zabawy zawsza można pograć (cena za 4 gry była taka sama jak za 6, więc dlaczego nia?). Spodziewaliśmy się, ze pewnie znajdzie się kilka osób, która uczynią podobnia - jak się okazało wszyscy uczestnicy, którzy zapisali się na cztery gry, nie grali w więcej, nawet pomimo tego, iz mogli to zrobić za darmo! Zdecydowana większość traktuje turnieja przerażająco poważnia, nazywając to sportem i nikt nigdy dla zabawy nie uczestniczy w turnieju w grę, o której nie ma większago pojęcia. Teraz już to rozumiem. Od samego początku zdecydowanymi faworytami byli Japończycy, którzy katowali niamiłosiernie wszystkich oponantów w swoich grupach. Najlepsza jest to, ża nawet Gracze, którzy naprawdę kumali tę grę niewiele mogli poradzić na niesamowity gameplay skośnookich. Jedynia Francuzi coś tam powalczyli, jeden nawet doszedł do półfinału, gdzie przegral z Ino. W drugiej walce o wajście do finału spotkali się Umahara i D44bas. Po zaciętym pojedynku wygrał D44bas. I w tym właśnia momancie nastąpiła piarwsza niespodzianka ABS2004 - w starciu o trzecie miejsce Francuz Evil zwyciężył Daigo przyprawiając wszystkich obecnych o szczękopad. W ostatniej walce, obydwoja byli na zyletce anergii, Evil zadał szybki cios w powietrze, jednak piekielnie szybki Japończyk zdążył odpalić super combo, ale Francuz wklepał jeszcze low kicka, ktory jakimś cudam zgasił supera Daigo. Coś niesamowitego. Finałowa batalia: Ino Vs. D44bas. To był po prostu dzień Ino. Bas robił co mógł, ale Ino za każdym razam był jeden krok przed nim. Niektórzy twierdzili, za miał tez duzo szczęścia. Podium:
1. Tatsuya "Ino" Inoua (JPN) (K-Groove - Blanka, Sagat, Cammy)
2. Ryo "D44bas" Yoshida (JPN) (A-Groove - Sakura, Blanka, Bison)
3. Christophe Beaubouchar (FR) (C-Groove - Blanka, Sagat, Ryu)

Atmosfera coraz bardziej zaczęła się rozluźniać. Coraz więcej ludzi zaczęło grać "tak po prostu", poza turniejam. Najbardziej mnie zdziwiło to, ża sędziowie także brali udział w zawodach, przez co robił się niepotrzebny chaos, szczególnie w następnych turniejach, gdzie już każdy tak naprawdę miał wszystko w pupie, byle z kimś zagrać.

Następny w kolejce czekał GGXX RELOADED...
A teraz mała ciekawostka. Na dwie godziny przed turniejem, Japończyk Daigo Umahara przysiadł się do odpalonego GG przy jednej z konsol i bił po kolei każdego, kto się podpiął. Nia byłoby w tym nic nadzwyczajnego gdyby nie fakt, iz naklepał on ponad 50 walk z rzędu! To dało dużo do myślenia szczególnia tym uczastnikom, którzy mieli zamiar coś w taj grze wywalczyć. W turnieju wzięły udział 84 osoby. Ja wspólnie z Ickiem po obejrzaniu wszystkich wcześniajszych pojedynków zrezygnowaliśmy z udziału w zawodach, z przyczyn czysto skillowych:) Japończycy znowu trzaskali wszystkich naprawdę strasznie, choć patrząc na te walki można było stwierdzić, za jest już znacznie lepiej niz w CvsSNK2. Szczególnie Francuzi pokazali, za ich poziom gry jest zaskakująco wysoki. Wszyscy skośnoocy wyszli na pierwszych miejscach z grup. Daigo nawet w finałach niemiłosiernie młócił swoich przeciwników, niektórym nawet nia pozwalając wydostać się z rogu (jego Sol to bijatykowa poezja). RF próbował wszystkich swoich sił Faustem, podobnie jak D44bas Slayerem, ale nie dali mu rady. Daigo w tę grę jest po prostu najlepszy. Podium:
1. Daigo Umehara [JPN] (Sol)
2. Ryo "RF" Fukumoto [JPN] (Faust)
3. Ryo "D44bas" Yoshida [JPN] (Slayer)

Ostatni turniej, jaki odbył się tego dnia, to STREET FIGHTER ZERO 3.
Natę specjalną okazję zostało przygotowanych 6 automatów "versus dual cabinet" (dwa automaty połączone w jeden - przeciwnicy grają naprzeciwko siebie). W jednaj chwili obok maszyn zebrało się 78 uczestników i zaczęła się walka. I jak myślisz - reprezentanci którego kraju znowu rządzili, nie dając szans reszcia? Nie, nia Polski. Obserwując walki Japończyków z wszystkimi innymi uczestnikami zdałam sobie sprawę, za jednak w CvsSNK2 nie działo ich aż tak wiela. Przepaść, jaką mozne było zaobserwować w SFZ3,

jest nie do opisania. Daigo i jego przyjaciele z łatwością wygrali swoje grupy i bez większych oporów doszli do półfinału, gdzie musieli już walczyć pomiędzy sobą. Małą niespodzianką była wygrana D44basa z Diago - Umehara był wręcz skonany, ale takie są trudy turnieju. W drugim półfinałowym starciu Kiyo pokonał Ino, co także wywołało zdziwienie na twarzach obserwatorów. W ostatnim pojedynku 4:3 w walkach (niemal w każdej walce wynik przesądzał jeden cios) zwyciężył D44bas. Tym razem jemu dopisało szczęście i jakby zrewanżował się za finałową porażkę w CvsSNK2. Podium

1 Ryo "D44bas" Yoshida |JPN| (Akuma)
2 Shinichi "Kiyo" Kiyomatsu |JPN| (Guy)
3 Daigo Umehara |JPN| (Ryu)

Wybiła północ. Na szybkości wróciliśmy do hotelu i graliśmy z poznaną (holendersko-niemiecką) ekipą aż do samego rana w T4. Po trzech godzinach snu wróciliśmy do Trocadero. Tym razem game-hall został otwarty zaledwie z jednogodzinnym opóźnieniem. Po dokładnym sprawdzeniu obecności, Gracze zostali rozstawieni w grupach i rozpoczął się turniej.

...TEKKEN 4

... w którym wzięło udział 105 Graczy. W tym właśnie momencie przekonaliśmy się na własnej skórze, jak bardzo brakuje wypbraźni człowiekowi, który wymyślił, że aranę walki wybieramy randomowo. Oczywiście można było się dogadać, ale ja standardowo trafiłem na 12 nieugiętych twardzieli, z których tylko jeden zgodził się na arenę lub Honmaru. Co drugą walkę toczyłem na lotnisku, przeplatając piaszczystą plażą i wilgotnymi podziemiami. Na szczęście nie wyprowadziło mnie to z równowagi i wyszedłem z grupy na pierwszym miejscu (z jedną porażką - grałem Lawem i Lee). Boskon w swojej grupie dominował straszne, nie dość, że nie dając wygrać nikomu, to jeszcze tracąc zaledwie dwie rundy (używał Niny i Lee). Icek radził sobie podobnie, niszcząc każdego swoją Xiajką (zaliczył jedną przegraną z Aenicą). W tym momencie pewnie sobie myślisz, co to był za poziom, skoro wszystkich strasznie zbiliśmy. Miejcie na uwadze, że na 11 wygranych walk tylko jedną wygrałem 3:0, a 8 z nich 3:2, z czego większość na żyłetce energii. Było naprawdę ciężko. To nie był pierwszy lepszy polski turniej na którym grupy przechodzę Combotem. Zresztą graliśmy o coś znacznie więcej niż kierownicę czy utarg z dyskoteki. W pierwszej walce finałowej je (Law) i Icek (Xiaoyu) spotkaliśmy się z Anglikami grającymi Jinami, a Boskon wylosował gostka z Włoch, o ksywie Harry Potter. Po wielkiej męczarni uporałem się ze "szczochem" 3:2. Ickowi poszło znacznie lepiej - 3:0. Boskon wziął Lee i strasznie zmasakrował Harry'ego.

Zostało 16 najlepszych Graczy. Ja trafiłem na IronMika'e i widząc co wcześniej Boskon wyprawiał z jego Jinem w grupie ucieszony przystąpiłem do walki. Bez większych problemów wygrałem pierwsze dwie walki i ten zmienił postać na Kazuyę. "Ech, co mi może zrobić Kazkiem?" - pomyślałem. I tak się właśnie skończył mój udział w turnieju. Przegrałem trzy walki pod rząd, każdą 2:3 w rundach, a ostatnią dosłownie jednym uderzeniem. Icek dostał Xaviera (poruszającego się na wózku inwalidzkim - big respect!) grającego Mardukiem i chyba wziął przykład ze mnie, wystawiając tylko 2:3 - to było dla nas duże zaskoczenie. Boskon wylosował Ryana Harta (UK - grał głównie Heihachim), który na szczęście nie gra tak dobrze jak w TTT. Tak jak się tego spodziewałem, wiedza wygrała ze skillem i nasz "doktorek" zwyciężył 3:1. Zostało 8 najlepszych graczy. Boskon trafił na mojego pogromcę - IronMike'a. Tym razem Anglik od razu wziął Kazka i przejechał Boskiego 3:0 - chyba zrozumiał, za gra 100 razy lepiej ojcem niż synem. Trochę w tym wszystkim było przypadkowości, ale przyznać trzeba, że w tym starciu Mike był po prostu lepszy. W walce półfinałowej "załazny" przegrał z Belgiem i jego pociesznie tanim Jinem - choć tego, co działo się w tych walkach, chyba nigdy nie zapomnę (wszystko na niekorzyść Mike'a), ale takie są własnie skutki parkingu, statuy, dżungli itd. W drugim pojedynku o wejście do finału zmierzył się Aenica (Julia) i Noman (Christie). Aenica gładko wygrał 3:0, nie dając Izraelczykowi większych szans. Starcie o trzecie miejsce zasłużenie wygrał IronMike, bijąc Nomana 3:1. Jak się chwilę później okazało, wielki finał nie był wcale taki wielki. Grek zmasakrował Danny Brosa 3:0, zostawiając z jego Jina tylko czarno-białą kałużę i kaptur. Podium

1 Nikos "Aenica" Fourikis |GRE| (Julia)
2. Daniel "Dannybross" Merchan |BEL| (Jin)
3 Michael "IronMike" O'Hara |UK| (Kazuya)

I to był ostatni turniej, który rozegrał się zgodnie z ustalonymi wcześniej zasadami, ale o tym za chwilę.

SOUL CALIBUR 2

Był to turniej z największą liczbą wojowników - 114. Boskon już na samym początku zrezygnował z udziału w zawodach z powodu braku wymaganych umiejętności :). Ja i Icek trafiliśmy do 14-osobowych grup. Jacek (Talim) już od samego początku miał straszne problemy za swoimi przeciwnikami. Raz wygrywał, raz przegrywał jego awans nieustannie stał pod znakiem zapytania. Ja (Mitsurugi) natomiast, wbrew logice, przeokrutnie biłem stających mi na drodze oponentów. Nie wiem, może mój miecz zdeprymował ich do takiego stopnia, że nie był w stanie nawet drgnąć (w końcu wykonał go sam Hattori Hanzo,) Zaliczyłem trzynaście wygranych pod rząd i z czystym kontem przeszedłem do finałów. Ickowi niestety zabrakło jednego zwycięstwa do wyjścia z grupy. W tym właśnie momencie organizatorzy zdali sobie sprawę, że nie zdążą rozegrać jeszcze jednego turnieju i zmienili zasady. Zamiast grać "do trzech wygranych walk", została tylko jedna! W pierwszej walce spotkałem się z jakimś Japończykiem (Voldo) i całkowicie przypadkowo przegrałem 2:3 (obydwie rundy wygrałem perfectem, a on dwie z trzech przez ring out). Jestem pewny, że gdybyśmy grali do trzech wygranych, to nic bym z niego nie zostawił, ale jak widać śwezy regularnie chciał chyba inaczej. Faworytami od samego początku byli Francuzi. Teki właśnie był finał Asenka (Xianghua) Vs Oliverjack (Cervantes). Ten drugi wygrał pierwsze trzy walki (naprawdę było co oglądać) i w tym momencie Asenka zmienił panienkę na Mitsu (doradzałem mu to po każdej walce, bo ma najlepszego "Katanarza" jakiego widziałem). Od razu zrobiło się lepiej, bo samurajem pokonał Olivera dwukrotnie, jednak trzeciej już nie wygrał tym samym oddając mu złoto. To był jak dotąd najbardziej emocjonujący finał, choć i tak nie zmaże plamy organizatorów, którzy postąpili w sposób nie do przyjęcia, w dodatku na imprezie takiej rangi. Podium:

1 Olivier "Oliverjack" Kasmue |FR| (Cervantes)
2 Guillaume "Asenka" Dorrison |FR| (Xianghua)
3 Wil Murray |UK| (Sophitia)

TEKKEN TAG TOURNAMENT

W TAGu wzięło udział 85 osób. To był turniej, podczas którego powstało chyba najwięcej zamieszania. Na początku grały grupy od 1 do 4. Nikt z nas trzech nie znajdował się w żadnej z nich, więc zrobiliśmy sobie przerwę. Kiedy rozpoczęły się rozgrywki pozostałych grup, okazało się, że Boskona znowu nie ma na liście żadnej z nich. Jakoś nie bardzo trzeźwy na umyśle chłopek zapisał dwukrotnie Bosko z Hiszpanii, a gdy ten nie potwierdził swojej obecności - skreślili go w dwóch rozpiskach (jeden z nich to był właśnie Boskon, tylko "yntaligent" zapomniał na końcu "n"). Takim oto sposobem Boskon nie grał w ogóle w TTT, przekazując charytatywnie 150 zł. Ja i Icek radziliśmy sobie w grupie podobnie - raz przegrywaliśmy, raz wygrywaliśmy. Patrząc na grę większości zawodników mogę śmiało stwierdzić, że poziom gry TTT w Polsce jest słaby. Żeby wyjść z grupy zabrakło nam dwóch zwycięstw. Warto wspomnieć, że Icak sadził średnio dwa samobójstwa na walkę, nie mówiąc już o akcji p+2, p,p+3+4, 1+2, 3+4 - tak posadził to! Finały były nudne jak flaki z olejem. Na 32 osoby tylko 5 nie grało Mishimami. W półfinale spotkali się Ryan Hart (Hen/Jin) z Ace'em (Xia/Jin) oraz Harry Potter (Hen/Jin) z Bode (Jul/Mich). To, co Ace wyprawiał Xiajką, wzbudzało zachwyt nawet w Icku. Bardzo chcieliśmy, aby to on wygrał turniej, choć niestety sprawdziło się to, co powiedział Jacek: "W końcu go skapią, bo gra za fajnie". Ryan pokonał go 3:0 w walkach bez najmniejszego problemu - w tym momencie byłem przekonany, że Hart wygra zawody. W drugiej walce półfinałowej po zaciętym starciu zwyciężył Bode 3:2 (straszne "łokciował"). Batalia o trzecie miejsce skończyła się wygraną Pottera 3:1. Finał był niesamowity - może nie pod względem poziomu walki, ale napięcia. Przy stanie 3:3 w walkach, doszło do sytuacji w rundach 2:2. Po całej serii błędów ze strony Ryana, Bode wygrał ostatnią i tym samym cały turniej. To było coś nieprawdopodobnego - zobaczyć Jak Hart przegrywa z włoskimi łokciami w swoją ulubioną grę u siebie w domu. Podium

1 Fabrizio "Bode" Tavassi |ITA| (Jul/Mich)
2 Ryan "ProdigalSon" Hart |UK| (Hen/Jin)
3 Michele "HarryPotter" Scuppa |ITA| (Hen/Jin)

Następny dzień zaczął się od VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION.

Grało 76 osób. Ja trafiłem do 9-, a Icek do 10-osobowej grupy. Od początku do samego końca było bardzo ciężko. Szczególnego pecha miał Icek, któremu zabrakło jednej wygranej rundy, żeby awansować do finałów (ja potrzebowałem dwóch). Boskon obserwował moje pojedynki i zwijał się ze śmiechu, patrząc jak pokonuję ludzi, którzy poświęcili na ćwiczenia setki godzin (ja jeszcze nie miałem przyjemności uruchomić Practice Mode:). Wszystkie walki finałowe były zacięte, chociaż prawdę mówiąc ja już miałem dosyć podziwiania "The cheap style" Liona, Kage'a i Jacky'ego. Walki półfinałowe bez problemów wygrali: Ryan Hart (Jacky) i Zeng Bugis (Lion). Pojedynek o trzecie miejsce zwyciężył Prince grający Jeffreyem. Finałową batalię raczej gładko 4:1 wygrał Ryan powracając na tę specjalną okazję do Kage'a (co najmniej 5 rund zakończyło się po "najfajniejszym" rzucie ninja.) Podium:

1 Ryan "ProdigalSon" Hart |UK| (Kage, Jacky)
2 Zeng Bugis |SINGAPORE| (Lion)
3 Hatim "Prince" Habashi |EGYPT| (Jeffrey)

Następnie odbyły się ostatnie dwa turnieje, których nie ma sensu relacjonować bo prócz jednej osoby z Anglii nikt nie miał najmniejszych szans z Japończykami (w SF3TS nikt nie wygrał z nimi nawet rundy!).

STREET FIGHTER 3: THIRD STRIKE

1 Daigo Umehara |JPN| (Ken)
2 Kentaro "Izu" Kasui |JPN| (Mekoto)
3 Tetsuya "Ino" Inoue |JPN| (Akuma)

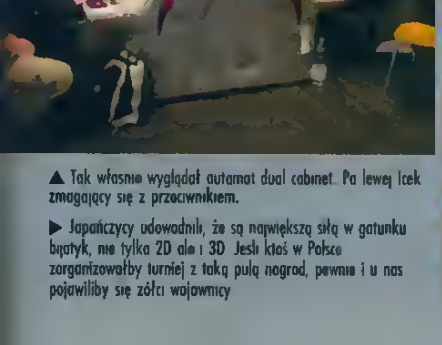
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

1 Daigo Umehara |JPN| (Bison, DeeJay)
2 Joey Zazza |UK| (Sagat)
3 Kuni Funada |JPN| (Honda)

WYWIAD z DAIGO UMEHARĄ

PE: Ile masz lat i od jak dawna grasz w bijatyki?
DU: Mam 22 lata i gram w bijatyki od 10 lat.
PE: Jaka jest twoja ulubiona bijatyka i w ogóle ulubiona gra - nie-bijatyka?
DU: Moją ulubioną bijatyką jest klasyczny STREET FIGHTER 2. Ogólnie to moja ulubiona seria gier, ale druga część jest po prostu najlepsza. Jeżeli natomiast chodzi o inne gry, to pewnie cię zaskoczę, ale jestem tak uzależniony od mordobitek 2D, że w nic innego nie gram!
PE: Jak dużo czasu poświęcasz na treningi?
DU: Trenuję 5 dni w tygodniu po 4 - 5 godzin. Czyli około 25 godzin tygodniowo.
PE: Co sądzisz na temat poziomu grania w Europie? Bądź szczery, nawet jeśli uważasz, że jesteśmy słabi.
DU: Wielu zawodników, z którymi tutaj walczyłem, posiada nawet niezłego skilla, grają "szybko", niektórzy naprawdę potrafili mnie zaskoczyć. Jeśli natomiast chodzi o wiedzę, to niestety muszę stwierdzić, że jesteście trochę do tyłu, szczególnie w tych nowszych grach, jak CvsSNK2 czy GGXX. Podobnie sprawa ma się do skuteczności. Musicie nauczyć się konsekwentnie wykorzystywać wszystko to, co możecie w danej sytuacji zrobić - nie ma mowy o ułożonym traktowaniu przeciwnika po tym, jak popełnił błąd, co wam się zdarza nazbyt często. Musicie zdecydowanie więcej ćwiczyć.
PE: Przyleciałeś na Aksolotlan 2004 dla pieniędzy czy raczej dla rozrywki?
DU: 70% dla pieniędzy, 30% dla zabawy. Gdzie indziej zarobię taką kasę tak szybko (śmiech)?!
PE: Dlaczego nie grasz w bijatyki 3D?
DU: Kiedy byłem mały, nie było bijatyk 3D, a już w wieku 12 lat podjąłem decyzję, że chcę grać w "dwuwymiarowki" zawodowo. Kiedy zaczęły ukazywać się bijatyki trójwymiarowe, zwyczajnie nie miałem czasu, żeby skupić się na jakiejś konkretnej grze tego typu, ponieważ musiałem uczyć się grać w kolejne fighting'i 2D. I tak jest po dzień dzisiejszy. Zresztą wydaje mi się, że bijatyki 3D są zbyt skomplikowane, żebym mógł je opanować w takim stopniu, jak GGXX czy SF3TS.
PE: Jesli najlepsi gracze w bijatyki 3D z Japonii kiedy tutaj - czy wygraliby wszystkie turnieje z tego gatunku?
DU: Wiem już do czego chcesz nawiązać. Pamiętam, jak Ryan przyleciał do Japonii i całej tej histerii. Wtedy najlepsi Gracze z naszego kraju dali mu radę w VF4. Ryan Hart jest tu "czempionem", także wydaje mi się, że jeśli najlepsi Japończycy przybyliby na AOS2004, byłoby podobnie jak z turniejami bijatyk 2D. To tylko moja opinia.
PE: Dzięki za rozmowę.

Rozmawiał: Mashter



▲ Tak własnie wyglądał automat dual cabinet. Po lewej Icek zmagający się z przeciwnikiem.

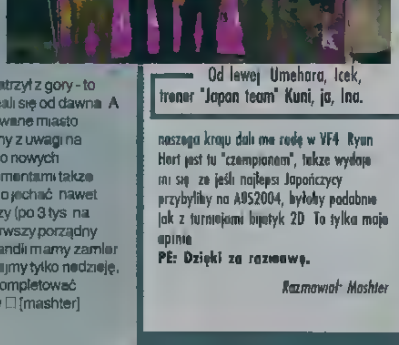
▶ Japończycy udowodnili, że są największą siłą w gatunku bijatyk, nie tylko 2D ale i 3D. Jeśli ktoś w Polsce zorganizowałby turniej z taką pulą nagród, pewnie i u nas pojawiliby się żółci wojownicy.



■ Tak ato traktowane były płyty główne z automatów. Ciekawe, gdzie w Polsce można coś takiego zobaczyć.



Najbardziej wartościowym Graczem całych zawodów został Daigo Umehara. Podsumowując całą imprezę wypadła przeciętnie. Spodziewaliśmy się jakiegoś naprawdę profesjonalnego przedsięwzięcia, a wyszły z tego raczej przeciętne zawody wysokiej rangi. Miłą niespodzianką było nieprawdopodobnie przyjazna atmosfera pomiędzy zawodnikami z obcych krajów. Wszyscy znakomicie się dogadywali: nikt na nikogo nie patrzył z góry - to wyglądało tak, jakby wszyscy znali się od dawna. A Londyn to znakomicie zorganizowane miasto. Ogólnie wyjazd uważam za udany z uwagi na zdobyte doświadczenie, mnóstwo nowych znajomości, głupawkę, która momentami także dawała radę. Po prostu warto było jechać nawet pomimo tylu straconych pieniędzy (po 3 tys. na łebka). Jednak to był dopiero pierwszy porządny trening, bo już w wakacje w Holandii mamy zamiar stoczyć poważny pojedynek. Miejmy tylko nadzieję, że do tego czasu uda nam się skompletować drużynę przyszłych zwycięzców. [mashter]



Od lewej: Umehara, Icek, trener "Japan team" Kuni, ja, Ina.

Kącik WYŚCIGOWY 62



DOBRY. Jak ten czas leci... Niedawno zaczynałem szkołę, a już za miesiąc, może dwa będę się bronić. Mam zajob ostatnio na kółkach. Dziwię się, że jeszcze nie dostałem szajby. Nawet muszę przyznać że tak niskiej średniej w gratis miesięcznym to dawno nie miałem. Cóż, teraz to nadrabiam, a "Kącik..." jednak powstał - późno w nocy, ale jest. W nim standardowo - opisik, czasy oraz Telextreme. Inna sprawa, to nowy turniej, który mam zamiar zorganizować - Formuła 1. Będą inna niz dotychczas reguły i inna punktacja, ala o tym za miesiąc. Chciałem "pojechać" na wersji 2003, ale z powodu zapowiedzi wersji na ten rok z nowym sezonem, jaszcze poczekam. Zainteresowanym wstępne reguły podam telefonicznie. Na Wasze prośby leci kolejna krzyżówka, no i ostatnie ustawionka COLINa. Zapraszam do lektury.



PS. Wielka prośba!!! Prywatna sprawa. Potrzebuję rozprowadzić kilka ankiet do mojej pracy dyplomowej internetowcy, pomózcie koledzy! Na stronie internetowej http://www.friendtest.com/viewquiz.php?account=mirekgrabe zamieściłem kilka pytań ankietowych. Będę wdzięczny za każdy oddany głos.

KONTAKT: gamera@go2.pl; tel. dom (0-prefiks-32) 244 15 52, tel. kom. 0603 564-172, listy na adres: Mirosław Grabe ul. Paderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

KRZYŻÓWKA WYŚCIGOWA



Jako że dostałem mnóstwo krzyżówek, tak jak już kiedyś obiecałem - oto jedna z nich. Rozwiązania wpisujcie w białe pola, a hasło (niebieskie pola) podsyłajcie na kartkach pocztowych wraz z naklejonym kuponem - na mój adres domowy. Nagrody - dwa zegarki z logo GT.









1 - Nazwa samochodu, którym Colin McRae zdobył tytuł Mistrza Świata (1995 r.)
2 - System podwójnego doładowania za pomocą turbosprężarek, m.in. w Mitsubishi 3000GT.
3 - Po włosku - wyścig (Opel produkuje samochód o takiej nazwie).
4 - Nie dopuszcza do przegrzania silnika.
5 - Miasto w którym powstają samochody Porscha.
6 - Oval - japoński tor (na zewnątrz owalny, ale tor jest kręty).
7 - Chłodnica powietrza doładowującego.
8 - Angielski producent samochodów startujących w serii FIA GT.
9 - Typ 2-drzwiowego nadwozia charakterystycznego dla samochodów sportowych.
10 - Producent Shirlona.
11 - "Ojciec" Gran Turismo.
12 - Car Consructor , wyścigi od EUTHENYX.
13 - Firma, która stworzyła "małego Stratosa" - model 130RS.
14 - Najstarszy rajd na świecie, dostępny w CMR.
15 - Miejsce, w którym samochod odrywa się od ziemi.
16 - Mechanizm rozrzadu w j. angielskim.
17 - Lancia z silnikiem Ferrari Dino.

AUTOR: WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
site Admin



Dołączył: 03-03-2003
Posty: 10
Skąd: Ruda Śląska

Wysłany: 07-05-2004 8:18

Oto lista stałych tematów:

TEMATY DO DYSKUSJI:

"Najgorsza gra wyścigowa w którą miałeś okazję zagrać?"
"Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego (jedni tak sądzisz) są one lepsze od innych wyścigów (np. NASCAR, WRC, F1 itp.)?"
"W którą z gier wyscigowych są najlepiej oznakowane trasy?"
"Nie mając żadnej z konsol dostępnych na rynku, która wysagi zawazyłyby o ewentualnym zakupie jednej z maszyn grających i dlaczego właśnie to, a nie inna?"
"Formułki 1 czy są dla Ciebie królami gier wyscigowych i w który/a tytuł/y najbardziej lubisz grać?"
▶ "W której grze wyścigowej są najlepiej wykonane/odwzorowane warunki atmosferyczne?"
"Która konsola ma według Ciebie najlepszą bibliotekę wyścigów?"
"Czy kierownica ma wpływ na prędkość jazdy?"
"Samochód na jakim najbardziej się zawodzisz, to..."
"Szutry czy wyścigi asfaltowe? Który rodzaj wyścigów lubisz najbardziej - i dlaczego?"
"Preferujesz ustawienia seryjne czy wolisz ustawiać samochód?"

profil | pw | email | www

W której grze wyścigowej są najlepiej wykonane/odwzorowane warunki atmosferyczne?

Wysłany: 07-02-2004 14:52

(...) Jak dla mnie, ta w CMR04, WRC2, TOCA, F1 CHAMPIONSHIP SEASON... COLIN ma świetne efekty związane z opadami - krople na szybie, smugi od wycieraczek. WRC i CMR świetnie oddają wpływ makrej/śliskiej nawierzchni na prowadzenie pojazdu. Niemniej jednak pogoda nie zmienia się tak realnie, jak w serii TOCA - tu nagle może zrobić się pochmurno i jest kapa. W CMR i WRC takiej "przejściowosci" nie ma. Nad OS-em panuje przewidziana przez producenta pogoda, co nie do końca jest realne. (...) Loser

(...) COLIN 4 - zdecydowanie. Wizualizacja jako taka nie zabija (nie licząc widoku FPP - ruchome wycieraczki pozostawiające smugi wespół z drżącymi kroplami deszczu oraz płatkami śniegu rządzą!), natomiast zależność aura - przyczepność - rozkład na łopatki. Panujące warunki atmosferyczne są bardzo wymowne i w sumie do każdego rajdu wypada dostosować inną furę (B-klasowy Peugeot 205 tyka wszystko, ale ta szczegół.). Anglia oraz Szwecja to - moim zdaniem - flagowe dla serii rajdy, wymagające maksimum zaangażowania. (...) Ostatnimi czasy urzekła mnie również gra RALLISPORT CHALLENGE 2 - ślizgowanie w błocku (plus dziury wypełnione wodą) lub kluczenie między zaspami wypadają abrzydliwie pozytywnie (mimo stricte arcade'owego charakteru). (...) NIV

(...) Najlepsze warunki pogodowe - może inaczej: to ujmę - najlepiej przypominające rzeczywistość moją gierki o tematyce F1. Zmiany pogody podczas jazdy są wykonane tak perfekcyjnie, że ciężko uwierzyc, że nie dzieje się to naprawdę. Ostatnie tytuły od EA i SONY to wzor dla innych developerów. Zobaczcie takie GT3 czy COLIN - żadnych zmian, żadnych "ruchów" na niebie. Klatka stop zatrzymało chmury i słońce (...) Ludwik Podleski z Krakowa

(...) Stawiam na BURNOUT 2. Promienie słońca odbijające się od asfaltu i tylnej szyby auta wyglądają bardzo realistycznie i efektownie zarazem. Nie gorzej prezentują się chmury, śnieg i deszcz. Wszystko jest maksymalnie dopracowane i sprawia ogromną radochę. (...) Bartek Lubecki

(...) Wydaje mi się, że najlepiej wykonane warunki atmosferyczne posiada COLIN 04 począwszy od rozpalonego do czerwoności słońca Nizpanii, poprzez mgliste tereny Grecji, deszczu Japonii, kończąc na mroznej Szwecji (rym jak cholera.). Trzeba podkreślić, że są to zmienne warunki - nie to, co w przypadku GT3. (...) Sojer, Ratowice

(...) F1 2003 (SONY, afkoz) - z tego powodu, że warunki pogodowe zostały w tej grze przedstawione w sposób dla mnie najbardziej realistyczny wśród dotychczasowych tytułów traktujących o wyścigach. Najlepsze w F1 2003 jest to, że w czasie wyścigu, bezchmurne niebo i słoneczna pogoda może zamienić się w "piekło" ze względu na nagłą ulewę (i oczywiście konieczność zjechania do "pitu" w celu zmiany opon), a o poślizg w takich warunkach chołernie łatwo. Co prawda "efekt" zmiany pogody mógłby być bardziej dopracowany (bardziej płynny), ale i tak jest bardzo dobrze. Miejmy nadzieję, że edycja 2004 będzie jeszcze lepsza. (...) Krzysztof Łociok

(...) COLIN MCRAE RALLY (seria) - wielką frajdę sprawia mi pokonanie odcinka szutrowego w rajdzie Wielkiej Brytanii w ulewnym deszczu, słaby kontakt auta z nawierzchnią, auto całe oblapane mieszaniną wody i błota (...) Jakuza, Krakow

(...) Jeśli chcesz doświadczyć najlepszych warunków atmosferycznych w grze, zaopatrz się w COLINa 04. Smugi zostawiane przez wycieraczki i uciekające ku bokom (pęd) krople wody to czysta poezja. Drugi rajd w moim rankingu to Rajd Grecji, w którym słońce tak świeci, że momentami naprawdę nic nie widać i czasami przeklina się twórcow gry, że nie wyposażyli rajdowek w przyciemniane szyby;) (...) Jaszczoat, Kraków

(...) Warunki atmosferyczne mogłyby się mają da gry typu Arcade i Simulation. Mała jest gier, które w ogóle mają je wkomponowane w środowisko, przykład: GRAN TURISMO 1 i 2. W owych grach w ogóle nie ma zmiennych warunków atmosferycznych - o szkoda. COLIN MCRAE RALLY 4, moim skromnym zdaniem, rządzi pod tym względem. Grałem na Xboxie w grę pt. MOTO GP2. Muszę stwierdzić, że właśnie owa gra zasługuje na króla odwzorowania złych warunków pogodowych, przy pięknej grafice, deszcz mocno do siebie przekonuje, a motocykl bardzo ciężko utrzymać na powierzchni na maksymalnym poziomie trudności i bez wspomagaczy (początkujący może zepsuć sobie humor na cały dzień.) (...) PESEQ, Bartoszyce

(...) Zwycięzcą jest TOCA, no i może niektóre "Formuły 1". (...) Andrzej Berg z Sandomierza

profil | pw | email | www

CHECKPOINT

NAJLEPSZE CZASY CZERWCA



THE OFFICIAL GAME OF THE WRC 3 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

W związku z ogromną ilością tras w WRC3, postanowiłem trochę zmienić zasady rywalizacji, oszczędzając tym samym powierzchnię w kąciku. Od teraz poprawiamy czasy tylko na 3 pierwszych OS-ach w każdym państwie.

MONTE CARIO
1) 3,40 87 Dariusz Płachecki z Torunia
2) 3 44 67 Dariusz Płachecki z Torunia
3) 4,07,32 Dariusz Płachecki z Torunia

SZWECJA
1) 2 22,12 Dariusz Płachecki z Torunia
2) 2,34,75 Dariusz Płachecki z Torunia
3) 2,39,58 Dariusz Płachecki z Torunia

TURCJA
1) 2,13 28 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 4,07,72 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3,36,41 Zbigniew Klatt z Bogatyni

NOWA ZELANDIA
1) 2 10,70 Dariusz Płachecki z Torunia
2) 3 28.44 Dariusz Płachecki z Torunia
3) 4,24,65 Dariusz Płachecki z Torunia

ARGENTYNA
1) 3,16,40 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 5,12,01 Marcin Wolczak z Polanicy Zdroj
3) 5,32,69 Marcin Wolczak z Polanicy Zdroj

GRECJA
1) 3,22,61 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 5,06 98 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 4,41,42 Zbigniew Klatt z Bogatyni

CYPR
1) 2 39,77 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 4 34 96 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 5,53,91 Zbigniew Klatt z Bogatyni

NIEMCY
1) 2,34,66 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 2,10,22 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3,41,73 Zbigniew Klatt z Bogatyni

FINLANDIA
1) 1,48 45 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 3,19,25 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3,01,73 Zbigniew Klatt z Bogatyni

AUSTRALIA
1) 2,08 49 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 3,36,08 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 4,07,60 Zbigniew Klatt z Bogatyni

WŁOCHY
1) 2,53,41 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 3,38 89 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3,07,34 Zbigniew Klatt z Bogatyni

FRANCJA
1) 2,30,78 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 4,20,79 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 4,28,77 Zbigniew Klatt z Bogatyni

NISZPANIA
1) 3,03 63 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 2,46 78 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 2,41,40 Zbigniew Klatt z Bogatyni

WIELKA BRYTANIA
1) 2,40,37 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 3.04 07 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3,47,29 Zbigniew Klatt z Bogatyni

FORMULA ONE 2003

Formula 1 — OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

1) Melbourne	1 20 410	Adam Haski ze Świętochłowic
2) Sepang	1 26 477	Adam Haski ze Świętochłowic
3) Interlagos	1 05 258	Adam Haski ze Świętochłowic
4) Imola	1 14 434	Adam Haski ze Świętochłowic
5) Barcelona	1 12,553	Adam Haski ze Świętochłowic
6) Al Ring	1 09,515	Adam Haski ze Świętochłowic
7) Monaco	1 09 541	Adam Haski ze Świętochłowic
8) Montreal	1 08 183	Krystian Frankowski z Łodzi
9) Hurborgring	1 23 353	Adam Haski ze Świętochłowic
10) MagnyCours	1 04 705	Adam Haski ze Świętochłowic
11) Silverstone	1 16 443	Adam Haski ze Świętochłowic
12) Hockenheim	1 12 859	Adam Haski ze Świętochłowic
13) Hungaroring	1 11 875	Adam Haski ze Świętochłowic
14) Monza	1:20 635	Adam Haski ze Świętochłowic
14) Indianapolis	1:07 060	Adam Haski ze Świętochłowic
15) Suzuka	1:29,105	Adam Haski ze Świętochłowic

04

HISZPANIA
1) 2,47,22 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2,24,11 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 2,18 65 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,21 38 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,30,67 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,39,39 Emilian Lewicki z Cerkwicy

WIELKA BRYTANIA
1) 2 35 64 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2,45,02 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2,13,30 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2,35,74 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 1,59,56 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,17 80 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1,15,92 Dariusz Lisowski z Warszawy

GRECJA
1) 2 20,84 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2 44,24 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2,19 92 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2,46,84 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2 49 44 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,31,78 Dariusz Lisowski z Warszawy

USA
1) 2,20 62 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2 43,70 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2,33,50 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2 06 84 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2,11 82 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 3 02,24 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1,08 46 Dariusz Lisowski z Warszawy

JAPONIA
1) 2,47,11 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2 42 94 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 3,11,28 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 3,01,54 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,20 38 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,54,01 Przemysław Bednarek z Katowic

SZWECJA
1) 1,48 96 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 1,36,52 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2 07,66 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 1,37,80 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2,01,58 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 1,46 72 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1,10,70 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA
1) 2,42,24 Dariusz Lisowski z Werszawy
2) 2,16 92 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 3,12,78 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 3,46,68 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2,43 04 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,26 80 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1,32,58 Dariusz Lisowski z Warszawy

FINLANDIA
1) 2 11 46 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 1 38,36 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 3,39,72 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2,34 92 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 1,50,56 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,31,54 Dariusz Lisowski z Warszawy



FORMULA ONE 2004
TUŻ TUŻ !!!



"Nasza wierna postawa w kontynuowaniu wydawania kolejnych odsłon FORMULA ONE ma służyć przede wszystkim prawdziwym entuzjastom i pasjonatom realistycznych doznań związanych z F1, wykorzystujących platformę sprzętową PlayStation 2. Wierzymy, że FORMULA ONE 04 w materii odwzorowania aspektów symulacyjnych spełni wszelkie oczekiwania Graczy - może nawet z nawiązką!" - powiedział David Reeves, prezes Sony Computer Entertainment Europe.

Te słowa podziałały na mnie jak płachta na byka. Najlepsza "formułka" wszech czasów pojawi się znów na naszych platformach domowych. Oficjalny termin - czerwiec tego roku. Co nas czeka w nowej odsłonie? Jak wiadomo licencja podpisana z FIA Formula One World Championship da nam pełny sezon z bieżącego roku - 18 wyścigów odbywających się na czterech kontynentach, dziesięcioma teamami i dwudziestoma kierowcami. Cieszy też, że nadal developerem będzie SCE Studio Liverpool, które ma złotą rękę do gier z gatunku F1. Nowym smaczkiem ma być opcja on-line, dzięki której będzie można ścigać się we czterech naraz. Panadto dzięki opcji on-line będzie można "wymieniać" się wynikami z innymi Graczami. Powstanie coś w rodzaju archiwum, w którym będą zapisywane wyniki. Co tu gadać, jak tylko dorwę ten tytuł, iskry polecą, a i mam nadzieję, że już za miesiąc recenzja znajdzie się na łamach PE.



Opel Speedster (Vauxhall VX220)

opracował Dawid Kalus z Malborka



Prezentując Opla Speedstera producent aut z Russelsheim pragnie poprawić swój image, kojarzący się ostatnio wyłącznie z nudnymi autami dla rozsądnych. Rzeczywiście, jeśli weźmiemy pod uwagę zdrowy rozsądek, to Speedster jest kompletnie pozbawiony sensu. Jeśli jednak jesteśmy prawdziwymi miłośnikami samochodów i o naszych gustach decydują emocje, to sportowy opel jest autem, które bardzo, ale to bardzo chcielibyśmy mieć w swoim garażu. Ten ascetyczny pojazd skonstruowano według najstarszych zasad projektowania aut czysto sportowych, czyli takich, które mają dawać maksimum przyjemności z jazdy... i nic poza tym. Recepta na taki samochód jest prosta: mała masa, mocny silnik i sztywne jak deska zawieszenie, reszta to tylko dodatki, które mają ułatwić zapanowanie nad żywiołem. Agresywne i idealne linie sprawiają, że sportowy opel może się podobać... zupełnie nie kojarzy się z innymi autami tej marki. Dobre wrażenie potęgowane jest przez liczne dodatki, tak zwane sportowe smaczki, których projektanci Speedstera nie żałowali. Mamy więc prawdziwy aluminiowy wlew paliwa, centralnie umieszczone, pionowe końcówki tłumika, światła z przezroczystymi kloszami, sporo włotów powietrza i ładne, siedemnastocalowe felgi. Przyzwyczajenie do współczesnych aut powoduje, że gdy pierwszy raz kręcimy korbowiką Speedstera mówimy, że wspomaganie chyba się zepsuło. Zepsuło? Nie, w oplu po prostu go nie ma! Mikroskopijny, brezentowy dach schowany jest za siedzeniami. Z dachem czy bez - Opel Speedster to samochód wręcz perwersyjny! Rozkosz z jazdy tym autem jest tak duża, że powoduje za chcemy wciąż więcej i więcej. Są jednak dwie liczby, które skutecznie łeczą z tego nałogu: cena ok. 160 000 zł i prawie całkowicie wyprzedana seria (ograniczona do 10 tys. egz.) Podczas jazdy w GT3, nie zapominajmy że to bestia potrzebuje twardej ręki, gdyż inaczej wypadnięcie z toru jazdy okaze się szybsze niż przelot odrzutowcem nad Wisłą. Tylko pełna koncentracja w trakcie jazdy da nam zadowalający efekt, a co za tym idzie - frajdę z każdego pokonanego zakrętu. Moje ustawienia trochę pomogą Wam w "zapięciu smyczy" tej maszynie, jednak ocenę pozostawiam każdemu z osobna.

Opony: Super Soft
Zawieszenie:
Spring Rate 4,0/4,0
Ride Height 86/83
Damper Bound 3/3
Damper Rebound 3/3
Camber Angle 2,0/1,0
Toe Angle 0,0/0,0
Stabilizers 3/3

Auto Setting:
Level 27

ASM 7
TCS- 4

Hamulce
Brake Balance7/7

Skrzynia biegów:
Limited slip Initial Torque 10
Limited slip Accel 30
Limited slip Decel 10

1) 3 674
2) 2 566
3) 1 989
4) 1 547
5) 1 243
6) 1,026
F) 3 503

USTAWIENIA DO COLIN MCRAE RALLY 4

Oto ostatnie państwo z ustawieniami autorstwa Darka Lisowskiego. JAPONIA. Mam nadzieję, że teraz wyniki Worm się poprawią i będziemy mieli kolejnych "mocarzy".

▸JAPONIA

ETAP 1
Tyres-2
Ridge Neight-2
Springs-1
Anti- roll-S
Brakes-3
Steering-1
Gearbox-2

ETAP 2
Tyres-1
Ridge Height 2
Springs-1
Anti- roll-S
Brakes-2
Steering 1
Gearbox 1

ETAP 3
Tyres-3
Ridge Height-2
Springs-1
Anti- roll-S
Brakes-3
Steering-1
Gearbox-1

ETAP 4
Tyres-3
Ridge Height-2
Springs-1
Anti- roll-S
Brakes-2
lub3
Steering-1
Gearbox-1

ETAP 5
Tyres-3
Ridge Height-2
Springs-1
Anti- roll S
Brakes-3
Steering-1
Gearbox-3

ETAP 6
Tyres-3
Ridge Height 2
Springs-1
Anti- roll-S
Brakes-3
Steering-1
Gearbox 1

Nagrodę otrzymuje: Mirosław Sygnowski.

TELEXTREME

Co Was tak zagięło w tym miesiącu? Hehehe. Odpowiedzi były kosmiczne. Prawdą, że przekręcone są literki w nazwie, a nie że Toyota to Lexus, zaś TwinTurbo to 3000GT itp. Chodziło o Opelka Calibrę, który w garażu figuruje jako CARIBRA (jest błąd? Ano jest). Zwycięzcą został Mirosław Sygnowski z Dobrego Miasta. Gratuluję (nagroda zostanie przesłana pocztą).

Pytanie:

Jak nazywa się materiał, z którego wykonane są niepalne kombinezony dla kierowców wyścigowych (jako dekawestkę podam, że wytrzymują temperaturę 700 st. C przez około 45 sekund)?

Termin: do 1 czerwca 2004 r.

Pila

Kącik RPG 52



Witam w nareszcie ciepłej atmosferze. Nie ma to jak +20 lub więcej - zwłaszcza w czasie przestoju w biznesie eRPeGowym rekreacja na świeżym śląskim powietrzu to jest to Polecam zwłaszcze po przejściu FFX-2 - powrót do normalności musi być A w tego-miesięcznym "Kąciku " dla odprężenia naprawdę ciekawy artykuł na temat FFX (między innymi, uwaga więc na "spojlery") nadesłany przez niejakiego Komodo, a to jeszcze nie koniec rewelacji na temat dziesiątej odsłony najsłynniejszej serii. Kolejna porcja, choć tykająca innego tematu, za miesiąc. Miłego czytanie. [star]



KONTAKT star@psxextreme.pl ; (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG").

MORROWIND QUESTS

Kolejna porcja questów pochodzi od Adama Kubali z Nowej Soli, za wraz z nadesłanymi parę miesięcy temu daje mu prawo do nagrody

Miejsce: Nerano Ancestral Tomb (na zachód od Tel Vos)
Zleceniodawca: brak
Zadanie: Będąc w grobowcu Nerana natykamy się na kilka ciał. Przy zwłokach Ursina znajdujemy klucz do Indaren Ancestral Tomb, a na stole notatkę (a jakimś Goriste i nieumarłych). Udajemy się do grobowca Indaren - idziemy na północ, aż dojdziemy do wody i zmieniamy kierunek na zachód, a po przejściu przez górę najpierw Zergonipal i powinniśmy zobaczyć ruiny Ithuand - wejście do grobowca znajduje się naprzeciw tej dwemerowej twierdzy. Na końcu grobowca znajdziemy całą Tyronikusa, a przy nim podrobiony klucz do Venim Ancestral Tomb i notatkę (mówiącą o wojnie z nieumarłymi i prośbą pomszczenia ich śmierci). Na tą kolejną podróż grobowiec Venima leży na północ od Zainab Camp, a na południowy-wschód od grobowca Nerana. W środku tak jak wcześniej - kilku przeciwników plus zdrajca i sam Goris (cieniasy)
Nagroda: Goris jest ubrany w sprzęt za ok. 9000, po lewej na stole jest szkatułka z drogocennymi kamieniami i gwóźdź programu - bajeranckiego łuku za 42000

Miejsce: Vivec Arena - siedziba Morag Tong (nie trzeba wstępować do gildii)
Zleceniodawca: Taros Dral
Zadanie: Mamy atruć niejakiego Balyana Omaveka i gdy się zgadzamy, dostajemy jakieś trujące zielsko. Dom Omaveka znajduje się w Balmorze. Gdy będziemy blisko jego mieszkania, nie polecam podchodzenia do drzwi frontowych, gdyż z zadania i nagrody będą nici. Musimy tam wejść przez dach. W środku podchodzimy do kociołka i potwierdzamy wrzucenie trujących liści. Po powrocie gadamy z Tarosem, a mówi nam, abyśmy zagadali z ołtarzem.
Nagroda: Ring of Khajiit

Miejsce: Aryon's Chambers w Tel Vos
Zleceniodawca: Turedus Talarun
Zadanie: Turedus mówi nam, że Aryon chciałby zwiększyć wymianę handlową z Zainab Camp, a naszym zadaniem jest dowiedzieć się, jakich towarów potrzebuje ów obóz. Będąc na miejscu idziemy do Wise Woman's Yurt i rozmawiamy z Sonummu Zambat, a powie nam, że potrzebuje mikstur leczenia chorób. Z tą informacją wracamy do zleceniodawcy
Nagroda: 100 gold i Amulet of Levitating

Miejsce: Droga z Suran do Pelagiadu
Zleceniodawca: Tul
Zadanie: Wychodząc z Suran przez północną bramę i skręcając w lewo przechodzimy przez most za którym stoi Tul. Prosi nas on o pomoc w odnalezieniu pewnego Redguarda. Do chaty Murzyna dostaniemy się, gdy na pierwszym rozstaju dróg skręcimy w prawo, a na drugim pójdziemy prosto. Na miejscu okazuje się, że Tul jest zabójcą i chce zabić Sterdecana. Gdy mamy dobre serce, stajemy w obronie człowieka
Nagroda Ring of First Barrier



KONKURSY

PANTEON GWIAZD

Kto: Karol Sakłak z Babic
Gra: FINAL FANTASY X-2
Osiągnięcie: wyćwiczenie na poziom Master wszystkich zawodów każdej postaci

Kto: Szymon "Byczek" Byszewski
Gra: DISGAEA: THOD
Osiągnięcie: uzyskanie 9999 poziomu doświadczenia

RPG EXTREME

Mam dla Was coś specjalnego i choć dla niektórych może się to okazać betką, to jednak pytanie na czerwiec jest następujące:

Wymień co najmniej jednego eRPeGa od SQUARE, w którym twórcy pomylili się w nazwie własnej firmy.

Chodzi mi tu o wszelkie literówki, zresztą zapytajcie Ścierę - on się na tym zna najlepiej ;) (o, tak! - kor..)
Termin. do 1s czerwca

NAGRODY

Nagrody w tym miesiącu otrzymują
Adam Kubali z Nowej Soli,
Karol Sakłak z Babic,
Szymon Byszewski z Drzonowa.

FINAL FANTASY X I MATRIX
Plagiat czy zbieg okoliczności?



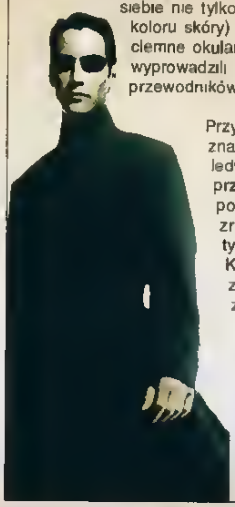
Czy dwie tak różne produkcje mogą mieć ze sobą coś wspólnego? Na pierwszy rzut oka nie, lecz gdyby zastanowić się głębiej nad tym pytaniem, skojarzyć to i owo, to można dojść do zaskakującego wniosku FFX garściami czerpie pomysły z "Matrixa"! Mało tego - choć to niedorzeczne, owe zapożyczenia odnoszą się również do nowych odsłon dzieła braci Wachowskich! Czy to możliwe, by "kwedratowi" posłużyli się czyjąś pracą? A może te podobieństwa to zwyczajny zbieg okoliczności i moje podejrzenia to tylko wynik doszukiwania się "dziury w całym"? Na to pytanie postaram się odpowiedzieć w niniejszym tekście argumentując go odpowiednimi porównaniami obu produkcji.

Może zacznę od przedstawienia okoliczności w jakich powstał "Matrix" i jego finałowy odpowiednik - Zanarkand. "Matryca" wzorowana jest na autentycznym, istniejącym niegdyś świecie rządzonym przez ludzi. Jest wręcz jego idealną repliką, w którym nasza rasa prowadzi interaktywny sen. Matrix powstał z winy człowieka, gdyż ten stworzył maszyny posiadającą tak wysoką inteligencję, by mogły zyskać świadomość i podporządkować sobie stwórców. Przyjrzyjmy się teraz FINALowi. W FFX maszyny zostały użyte w celu militarnym przez państwo-miasto Bevalla przeciwko Zanarkand, które do obrony miało jedynie summonerów, w wyniku czego zostało niemal zrównana z ziemią. Po tej tragedii, by nie dopuścić do zaginięcia pamięci o mieście, summonerowie oddali swe życie (stali się Fayth), by stworzyć idealną replikę mocarstwa, w której umieścili tragicznie zmarłych w konflikcie ludzi. Czyli na dobrą sprawę Fayth stworzyli coś na wzór Matrixa! A sami Fayth przywodzą na myśl Architekta z "Reaktywacji", co udowadniają niejednokrotnie, tłumacząc Tidusowi czym jest Zenarkend. Jedyna różnica pomiędzy tymi jegomościami jest taka, że Feyth nie pragną zagłady realnego świata (Spiry).

Pora przejść do głównych bohaterów obu produkcji, czyli Tidusa i Neo. Obaj żyli w swoich Matrixach, nie zdając sobie sprawy, czym są otaczająca ich rzeczywistości, a raczej wypadałoby rzec "nierzeczywistości". Wiedzieli również, jak wielkie brzemię przyjdzie im dźwigać będąc Wybrańcami. Zaraz... to Tidus był Wybrańcem? Ze Neo to wiadomo, ale on? Tidus był anomalią i podobnie jak Neo - którąś tam z rzędu, gdyż przed nim był choćby jego ojciec, Jecht. Zresztą ze słów Fayth wynika, że tylko ktoś szczególny może wydostać się z Zenarkand (Wybraniec only:) W podobnym stylu Neo dowiedział się co nieco o sobie w rozmowie z Architektem (grającym tutaj rolę Fayth) "Lubię liczyć kolejną anomalię. Ty jesteś szóstą, Neo". Na obu panech spoczywał ciężar przeznaczenia, jakim było uratowania świata (jakież to oryginalne). Neo dokonał tego poprzez walkę z agentem Smithem, zaś Tidus przez pokonanie Lady Yunaleski, przerywając tym samym beznadziejny krąg ofiarowywenia się summonerów i ciągłego odradzenia Sine. W dodatku obaj na końcu zginęli (lub odeszli, jakkolwiek to nazwać).

Star: Można tutaj spróbować również innej koncepcji podobieństw, poprzez przyrównanie Fayth do Wyroczni (dawanie Wybrancowi "podpowiedzi"), Yunaleski do Architekta (tłumaczenie Wybrańcowi "o co chodzi jakby"), a Seymoura do Smitha (przypadkowy "wirus" chcący zniszczyć świat).

Każdy wojownik ma mistrza, każdy Wybraniec - Mentora. Qwym mentorem w FINALu był Auron, natomiast w "Metrycy" Morpheus. Obaj podobni byli do siebie nie tylko pod względem wyglądu zewnętrznego (nie licząc koloru skóry) i stylu ubierania się (surowa twarz, gruby głos, ciemne okulary, długi płaszcz), ale także w zachowaniu. Qbaj wyprowadzili Wybrańców z ich Matrixów i obaj pełnili funkcję przewodników po światach realnych.



Przykładów ne podobieństwo FFX i "Matrixa" można znaleźć wiele, jednak większość z nich to tylko ledwie zauważalne aluzja, które pominę, by nie przeciągać. Najważniejsze jest jednak pytanie, jakie postawiłem ne początku. czy FFX jest ewidentną zrzynką z kultowego obrazu Wachowskich, czy tylko nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności? Konkretnej odpowiedzi nie mogę udzielić ani ja, ani zapewne nikt inny (SQUARE-ENIX na bank zaprzeczyłoby podejrzeniom o plagiat), pozostają więc jedynie przypuszczenia i raczej nie dane nam będzie dowiedzieć się prawdy. Mimo wszystko pan Sakeguchi i spółka nie na darmo noszą miano magików i nawet jeśli jest to plagiat, to i tak chylę nisko czoła przed "kwadratowymi" na wyraz szacunku, za potrafili ubrać znany pomysł w takie ezety, by osoba nie doszukująca się wspomnianej "dziury w całym" nie spostrzegła podobieństw. [Komodo]

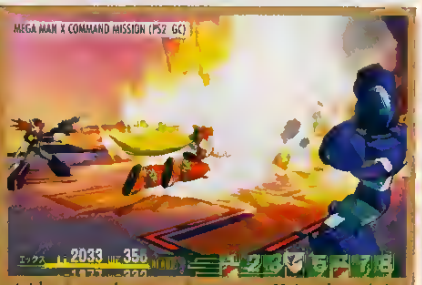
Przyszłość RPG czyli przegląd zapowiedzi

Wreszcie, z ręką na sercu można powiedzieć, że przyszłość w świecie konsolowych RPG obfitować będzie we wrażenia. Nowych gier z tego gatunku szykuje się naprawdę dużo, zwłaszcza jeśli chodzi o konsolę SONY, choć GameCube i GBA również "zasypią" parę tytułów, a Xbox ilość skutecznie nadrabia jakością.

Mówiąc o RPG na PS2 najczęściej mamy na myśli produkcje duetu SQUARE-ENIX, którego oferta i tym razem jest najpokaźniejsza. Co prawda na ustach większości jest głównie seria FINAL FANTASY, której XII odsłona przewidziana została na wiosnę przyszłego roku w Japonii (szerzej o niej w relacji z targów), a XI czeka na kolejny dodatek a nazwie Chains of Promathia, jednak pozostałych pozycji równie trudno się doczekać. Najbliższe wydania są anglojęzyczne wersje **FRONT MISSION 4** (czerwiec USA) oraz **STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME** (sierpień USA, jesień Europa), których to tytułów raczej nie muszę tłumaczyć, za nimi zaś czai się **DRAGON OUEST 8** oraz **KINGDOM HEARTS 2**, oba przewidziane jeszcze na ten rok (oczywiście wpierw w Japonii). Pierwszy z tych dwóch ostatnich inaugurować będzie swój występ w środowisku 3D (wreszcie odejścia od klasycznego wizerunku serii), drugi zaś kontynuować przygody młodocianego herosa o imieniu Sora i jego Disnay'owych kolesi, z gościnnymi występami m.in. Aurona z FFX oraz laski Herculesa - Megary. SQUARE-ENIX mota również kolejne dwa (po FFXI) online'owe tytuły, a mianowicie osadzony w "zmechowanym" środowisku **FRONT MISSION DNLINE** oraz bardziej baśniowy RPG akcji **AMBROSIA OOYSSEY** - oczywiście na razie wyłącznie dla Japonii. W KKW (w przyszłym roku) pojawi się również **FULL METAL ALCHEMIST**, kolejny action-RPG tym razem bazujący na popularnej manga, zresztą równolegle powstać ma związany z grą i komiksem serial anime. Na produkcjach rozszerzonych "Kwadratów" świat się jednak nie kończy, inni developerzy również mają co do zaoferowania. KONAMI dla przykładu wciąż jeszcze dopieszcza czwartą część **SUIKDDENe** (japońska premiera w okolicach jesieni), czyli kolejną przygodę 108 bohaterów, tym razem rozgrywaną na archipelagu i kręcącą się wokół posiadacza przeklętego Runu o nazwie Punishment (Kara), jednocześnie pracując nad zupełnie nowym, opartym na komiksie i kreskówce **SHAMAN KING** oraz kontynuacją starej serii, a mianowicie **YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM** obu przewidzianych również na jesień Trzeciej części **DARK CLOUDa** drugiej **CHAMPIONS OF NORRATH** oraz remake'u pierwszych **WILD ARMS (ALTER CODE F)** możemy się spodziewać od SONY, nie wiadomo jednak kiedy dokładnie, gdyż prace wciąż trwają. Maszyna ruszyła pełną parą u NIPPON ICHI SOFTWARE - twórców DISGAEA, którzy oferują dwa kolejne taktyczne RPG, z których pierwszy, opowiadający pokręcone przygody pyskatej łowczyni demonów **LA PUCELLE: TACTICS**, już ukazał się w Stanach (recenzja w przyszłym numerze), zaś wyposażony w oryginalny wg. twórców system **PHANTOM BRAVE** pojawi się tam w sierpniu. NAMCO, a raczej MONOLITH SOFT na ten rok przygotowuje oczywiście **XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOESE**, podobno znacząco zmodyfikowany w stosunku do pierwszej części, gdyż nie tylko oferujący bardziej realistyczny (mniej mangowy) wygląd bohaterów, lecz również rozbudowany system sub-questów, ataki zespołowe oraz możliwość poruszania się po mapie za pomocą mechów (AWGS). Ten sam producent planuje wydanie na PS2 **TALES OF REBIRTH** eRPeGa mimo swego tytułu oddzielnego od serii "Tales", której właściwa kontynuacja zawita tym razem na platformę GameCube. Wreszcie ARUZE po raz drugi zostanie wydawcą **SHADOW HEARTS** (COVENANT), gry kontynuującej mroczne losy Yunego w alternetywnych, pełnych demonów czasach I Wojny Światowej, zaś SEGA (ech po najmniejszej linii oporu tworząc remake pierwszej odsłony serii **PHANTASY STAR** (obie gry jeszcze na ten rok). Z mniej głośnych tytułów - WORKING DESIGN przygotowuje na lato (w USA) specjalny pakiet zawierający dwa taktyczne **GROWLANSERy**, ATLUS pod koniec roku wypuści apokaliptyczny **SHIN MEGAMI TENSEI III: NOCTURNE** (z gościnnym występem Dantego z DMC), zaś BANDAI kolejny eRPeG bazujący na serialu anime (jakaś nowa moda?) a mianowicie **INUYASHA: THE SECRET OF THE CURSED MASK** (lipiec w Stanach). Zaskoczeniem są za to projekty CAPCOMu i ACTIVISION - oba oparte na ich produktach flagowych, a mianowicie **MEGA MAN X COMMAND MISSION** tego pierwszego (na PS2 i GC) oraz **X-MEN LEGACY** drugiego (na wszystkie platformy), mające ukazać się jesienią tego roku zarówno w USA jak i w Europie. Podkreślam - obie gry to role-play'e, choć oczywiście wolelamy się w nich w bohaterów popularnych serii (np. tworzymy drużyny złożone z mutantów). Na koniec warto jeszcze wspomnieć o **MAGNA CARTA** koreańskiego SOFTMAXu, gry stanowiącej konsolową wersję nieudanej niegdyś (fatalny bug), acz oblecującej PeCetowej produkcji (od razu na wszystkie trzy kontynenty) oraz stanowiącym połączenia RPG i strategii w stylu Kessena **SPECTRAL FORCE**. **RADICAL ELEMENTS** spod szyldu IDEA FACTORY, który posiada pewną szansę na wydostanie się poza Japonię.



▲ Wbrew podejrzeniom, TFO nie ma być zrzynką ze stanowiącego swego rodzaju wzorzec Everquestu, lecz MMORPG wprowadzającym własne, unikalne rozwiązania i klimatk. Ciekawe, czy to się sprawdzi.



▲ Jak można wnioskować z powyższego screenu, eRPeG ów oferować będzie efektowną, zręcznościową młódkę oraz cartoonowy klimacik tego trademarku od CAPCOMu. Tylko jak z grywalnością?



▲ Wersja na GBA oferowała znakomitą taktyczną zabawę, zresztą dzieło INTELLIGENT SYSTEMS słynąc z wysokiej jakości, spodziewać się więc można kolejnego hitu, choć wygląda on niespecjalnie.



▲ Wzorem trzeciej części, wszelkie wstawki w grze będą rysowane (brak demek), ale to raczej nie przeszkodzi w czerpaniu przyjemności z poznawania fabuły i oglądania takich scenek jak ta :)



▶ Graficzka niczego sobie w dodatku udała się zachować Dragon Questowy "feeling" poprzez zastosowanie cel-shadingu. Dla przypomnienia: DQ8 to druga część trzeciej już trylogii w serii.

Xbox reprezentują przede wszystkim zbliżające się wielkimi krokami trzy mega-produkcje



▲ Walki w drugim Shadow Hearts wyglądają tak samo, jak w pierwszej części, mam nadzieję, że fabuła będzie równie pokręcona i mroczna, by zrekompensować prosty w sumie system.

FABLE Petera Molyneuxa (czerwiec w USA), **SUDEKI** od CLIMAXu (również czerwiec) oraz **JADE EMPIRE** z BIOWARE (jesień) - o których to zostało już tyle powiedziane w "Co Nowego", że nie warto powtarzać frazesów o wielkości (domniemanej) tych dzieł. Wspomniany BIOWARE pracuje również nad drugą częścią **STAR WARS: KOTDR** o podtytule **THE SITH WARS**, rozgrywającą się 5 lat po wydarzeniach "Jedynki" i oferującą m.in. nowe klasy rycerzy Jedi, zaś MICROSOFT planuje wydanie **TRUE FANTASY LIVE ONLINE** - pierwszego MMORPG na X'a, według szumnych zapowiedzi oferującego idealne środowisko do gry dla miłośników "prawdziwego" fantasy. I to już w sumie wszystko, gdyż pozostaje jedynie wspomniany już wcześniej **X-MEN LEGACY**.

Większość producentów RPG nadal omija z daleka "kostkę" NINTENDO, choć paru z nich zdarzyło się zahaczyć, jak np. NAMCO, które, jak wspomniałem, planuje wydanie w lipcu **TALES OF SYMPHONIA** - gierkę z ich sztandarowej serii, a kultywującą klimat oldschoolowych role-play'ów. Ich firma developerska, czyli MONOLITH SOFT, pracuje za to nad dość oryginalnym **BATEN KAITOS** (premiera w USA i Europie pod koniec roku), którego to jednym z aspektów jest fotografowanie przeciwników w czasie walki. Na GC powstać ma również kolejny (po wersjach na GBA) strategiczny **FIRE EMBLEM** od INTELLIGENT SYSTEMS, no i oczywiście - co było nieuniknione - specjalny pakiet **THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES**, zawierający aż trzy różne, acz przeznaczone do rozgrywki multiplayer pozycje, w tym jedną całkowicie nową (reszta to remake). Oczywiście do owych Zeld wymagane jest posiadanie GBA i link cable, a skoro już o tym mowa, to warto przy okazji prześledzić losy RPG na "kieszonsolkę". Tutaj akurat należy doszukiwać się jakiejś zmowy marketingowej, gdyż większość z nich stanowią odświeżone wersje starych przebojów. Powstają mianowicie: trzy pierwsze FINALe, pierwsze **LEGEND OF ZELDA** **SHINING FORCE: RESSURECTION OF THE DARK DRAGON** - tylko **KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES** ponlekąd wyłamuje się z nurtu (ale tylko trochę). Eh, gdzie te czasy, gdy triumfy święcił GOLDEN SUN? No właśnie - trzeciej części nie będzie? [Star]

Z ostatniej chwili: Square-Enix przymierza się do beta-testów FFXI w Europie.

Listy



Czujesz to ? Ze oknami gorąco, ptaszki ćwierkają, kobiety coraz bardziej rozneglizowane No i powoli kończy się "buda" który to fakt jak sądzę, cieszy najbardziej! Ile czasu spędziles na graniu w minionym roku szkolnym? Nie za duzo? Jeśli tak, być może przykiblujesz i zmądrzejesz a jesli "w sam raz" - odbierz cenzurkę i rzuć się w wir wakacyjnej przygody - wszak zasłużyłes na to! Do łask wrócą handheldy i komóry z fajowymi gramI hłehłe! Ech jak ja kocham ten okres... Co prawde edukację mam za sobą, ale mimo wszystko serce rośnie, gdy po przebudzeniu (ok godz 13 00) mruzę oczy, bowiem rażą mnie promienie słoneczne sprytnie przebijające się przez żeluzje Syn wskakuje mi na głowę muzyka zdrowo nawala (szczególnie weekendami za sprawą mej szalonej zony), brakuje tylko psa, który by honorował wyjście na spacer jedynie z "panem" i wcześniej nie wyrobił, więc zlał się pod łóżkiem, hłehłe! Chce się żyć! () Za nami targi E3 w Stanach Co się na nich działo? Która konsola niebawem zryje berety? Zapraszam do lektury obszernego raportu Pragnę przy okazji zwrocić uwagę na wyniki ankiety jaką powiesiłem na Forum PE, z której jesno wynika ze... Zresztą, rzuć nan okiem, drogi Czytelniku Huh, jest dobrze! () Niniejsza odslona rubryki "Listy" - zgodnie z postanowieniem - utrzymana jest w nieco powazniejszym niż zazwyczaj tonie (juz drugi miesiąc z rzędu), więc wszelkich przeciwników takiego rozwiązania informuję z tego miejsca, ze są w mniejszości. Tyle tytułem formalności. bowiem nie mam siły odpisywać na wszelkie maile dotyczące tego "problemu" Rzekłem Bierzcie się za pisanie listów, najlepiej poważnych bo ostatnio support nieco schudł - nie otrzymując 100 listów dziennie czuję się nieswojo, hłehłe! Do przeczytania za miesiąc - juz w totalnie wakacyjnej atmosferze! () Czujesz to ? () d(-_-)b Żegne się HIV-melepeta wcinający paleczkami kotleta ☐

hiv@psxextreme.pl
tel. 0696 131 258, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY - HIV")

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Fabiahn Erdin, Skarzyska-Kam
Marcin Przydrożny z Leszna

PRYWATA

Orsen z pytaniami dotyczącymi PES zwróć się do specjalistów w tej dziedzinie (Koco Shiva) je tu tylko sprzątam.
Lisi de Szczu Dace Bydgoszcz tak, "guga" uważa jeszcze się na swojego idola, więc kuzdego ranka poddaje się zmudnemu przecwiczeniu charakterystycznej ale go przypominac Rzyczam Ot takie zboczenie jednie z wielu "gupiego" hyhy!
Hazuki sorry nie licz na odpowiedz, bowiem zmęczyłem się jez podczas czytanie Twoich zakręconych pytań
Fujin w Twoim przypadku nawet na leczenie się na nogi jest zdecydowanie za późno Zrob coś z tym łonlem!
Shihen, Warszewa Ty naprawdę nie masz większych problemów? hłehłehł
Łukasz, Myslakowice sprzedawca Cię wydymał, po prostu Nic na pocieszasz, wspaniały strzał bardzo w dziesiątkę
Miku na przyszłość wyslij się bardziej, bo tak tonią listowną może łykonąć co najwyżej gazetka przedszkolna
Jirvo czego zes się naćwir?
Kazuya Mikolow dzięki za komiks hłehłe!
Phobos czytając "kończę bo mama idzie porsknąłem smiechem popijanym kawusiurą i nawiał trupiem padem Haha udało Ci się! Mateusz i Darek, Mrówy panowie, nie wystawiajcie się na pośmiewisko! I to za darmo...

PRZYSTĘPNOŚĆ GIER

"[...] Po lekturze kilku ostatnich "ekstrimów" doszedłem do wniosku, ze muszę do Wes coś napisać Zwłaszcza po przeczytaniu artykułu o przystępności w grach i traktowaniu tego zjawiska jeko zagrożenia (by Tun&Co.) Mam prawie 3 dychy na karku i gram od 21 lat Myślę więc, ze mogę co nieco powiedzieć o grach () Po pierwsze, autor chyba nie wie, jak kiedyś wyglądały gry i ich "przystępność" Pamiętam tytuły, która rozgryzało się dniami, by dowiedzieć się, jak się gra (nie mylić z przejściem do końca) Opcje, tabele, o pisanych poleceniach przez uprzejmość nie wspominam Owa przystępność dzisiejszych gier powoduje to, ze sięgają po nie rzesze ludzi niewtajemniczonych w tajnikt granie Nieco dalej (bodajże w listach) HIV pisze, jak próbował nawracać na gry innych Przepraszam, a dzięki czemu jak nie dzięki przystępności gier ludzie skłaniają się do tego typu rozrywki? Z jednej strony chcecie, by grało więcej osób, z drugiej - by gry były produkowane jedynie dla bliżej nieokreślonych "typowych pasjonatów" Masz pretensje do ludzi, że idzie jeden z drugim do sklepu i kupuje to na co ma ochotę? Stąd już tylko krok do stanięcia w sklepie przy regale z JEDYNYMI SŁUSZNYMI (w naszym krzywym pojęciu) tytułami i waleniu po pysku tych, co inne "fajne gry z fajnom grafiką kupujom" Zastanów się, jakie bredne wypisujesz Czy chciałbys, aby w kinach grano jedynie ambitne filmu o wieśniakach w Kambodzy i ich rozterkach egzystencjalnych w czasie sadzenia ryzu? Nawet jeśli lubisz takie filmy, nie możesz mieć pretensji do producentów "Matrixa" (moim zdaniem "dwójka" i "trójka" to straszne kichy), ze chcą go pokazywać i tłumy walą do ktn. Ten film jest właśnie PRZYSTĘPNY łatwy w odbiorze, relaksujący i przez to przyjemny Jesli gry robione byłyby tylko dla, jak to określiłeś, pasjonatów, to dostawałbys 30 razy mniej tytułów za 100 razy mniejsze pieniądze w nie włozone (myślę o kosztach produkcji) Niektórzy z tzw pasjo-hardkorowcow obracających się w świecie podobnych do siebie myślą, ze stanowią potężną grupę ZONK! Jest WAS/NAS garstka w porównaniu z rzeszą LAMERÓW, co to "fajnom gram kupujom" Po drugie, nie myślisz w ogóle przez pryzmat wieku Ludzie tacy jak je - stanowiący corez większą i bardzo łakomą grupę odbiorców (własne pieniądze - nie wyzebrane u rodziców). Gdy masz rodzinę i pracę, pomiędzy bajki mozesz sobie włożyć 20-godzinne sesje z grą, łykanie wszystkich sekretów na wszystkich poziomach trudności itp NIE MA CZASU!!! A jeśli chcesz się odprężyć - możesz przez pół godziny przejść bez większych problemów jeden poziom i koniec Dlatego często ślęgam do rozgrywki on-line na PC Jedna plansza lub dwie w BF1942 i koniec, papa Między innymi dlatego nie sięgnę po cudowną NINJĘ GAIDEN - nie mam czasu na 20-krotne przechodzenie tego samego poziomu itp Smutne, ale prawdziwe. Dlatego to ja pójdę do sklepu po "fajnom gram z fajnom grafikom" następnym razem. Moze się spotkamy, ale pewnie popatrzysz jedynie z pogardą na mnie, oglądając jakiś tytuł z półki "FOR REAL HARDCORE PLAYERS" Przemyśl jeszcze raz parę spraw, jakie tu jedynie zaznaczyłem [...]"

ex hardcore player - Krzysiek W , ???

Święta racja Krzychu! Im więcej lat na karku, tym mniej czasu na cioranie Kasa - problem to największy A zeby grać trza mieć kasę Zeby mieć kasę trza precowac Pracując nie ma się czasu na granie No chyba ze Twoja praca polega na graniu" ale w naszym kraju nie jest to zbyt popularny zawód, pomijając fakt, ze z grania nie wynika nic, a jeśli już, to z pisania o grach, do czego trzeba mieć predyspozycje (nakłaniam do przeczytania rzetelnego felietonu Mazziego - bieżący i poprzedni numery PSX ETREME) Muszę jednak stanąć w obronie Tunego bowiem rozumiem jego postawę, z którą zresztą się identyfikuję Pisząc felieton o przystępności gier, sytuację ocenił z punktu widzenia Gracze hardcore owego, mającego czas na cioranie i zyjącego grami czyli chłonącego wszelkie informacje nt wszelkich produkcji Wiesz, wyznacznikiem HC jest wg niektórych to, ile wiedzą nie tylko o samej grze, ale i o wydarzeniach wokół niej Przykład z brzegu - seria TEKKEN Wklepywanie setek zawiłych kombinacji to jedna strona medalu, natomiast legendy wokół niej związane z Tumiejem Żelaznej Pięści, stanowią co najmniej 50% zasobów wiedzy jakimi powinni dysponować "prawdziwi Gracze" Zamotałem, ale pewnie czaisz bazę W felietonie Tun nie napisał ze potępia "Graczy niedzielnych", lecz wkurza go fakt iz gry eą coraz łatwiejsze i płytsze Dlatego własnie xboxowy NiNJA GAIDEN to w pewnym sensie fenomen w kontekście współczesnych produkcji choć dekadę wstecz nie zrobiłby na nikim większego wrazenie, ze o dwóch dekadach nie wspomnę (o poziom trudności chodzi, bowiem grafika z pewnością przysporzyłaby wówczas wielu zawałów) Temat uważam za zamknięty - obie strony konfliktu mają rację



LAMER?

"[...] Pamiętna data - 1 sierpnia 2003 roku Zostałem wtedy szczęśliwym posiadaczem konsoli Xbox. Tego dnia zaczęło się ostre katowanie gier. I tak tez się działo dopóki na aranie nie pojawiła się pewna osoba, a mianowicie Joanna K. Dziewczę zgrabne i powabne, godne mojego zainteresowania. Było to kolejnego pamiętnego dnia - 31 grudnia roku 2003 - wtedy zaczęliśmy ze sobą "chodzić" Wszystko wspaniale, spotykaliśmy się po szkole, rozmawialiśmy i takie tam "pierdoły" Byliśmy razem rok... bla bla bla... i zerwała ze mną No trudno, trzeba żyć dalej Wtedy to uświadomiłem sobie, jak bardzo moja konsola została zaniedbana Warstwa kurzu sięgała juz 3 mm, przerazony tym faktem odpaliłem dolnym guziczkiem konsolę i zacząłem grać Kompletnie wyszedłem z dawniej posiadanej wprawy we wszystkie gry Stałem się zwykłym lamerem, lalusiem, który dla swojej dziewczyny zaniedbał prawdziwą miłość (która nigdy go nie opuści) Gdy piszę ten list - wszystko juz jest w porządku. Znów gram całkiem niezle, a moja konsola jest raz na tydzień wycierana z kurzu () Moim celem było uświadomienie wszystkim mężczyznom (jeśli list zostanie opublikowany), jak strasznie będą się czuli, gdy odkryją, ze przez kobiety zaniedbali swoje konsole [...]"

Robert, e-mail



Ciężki przypadek Albo udajesz "ociemniałego na umyśle" albo tak mocno kochałeś Aśkę, ze teraz - cierpiąc - pociskasz farmazony na prawo i lewo Weź się w garść, na pocieszenie sympatyczna laseczka.

PRAWO ULICY

"[...] Przeznaczeniem kieszonkowej konsolki jest to, by móc grać na niej np na ulicy Jednak pokaz się na polskiej ulicy ze "świecącym sprzętem" w dłoniach to nie dość, ze Ci ją podpier***ą, to i w mazak zarobisz... Ja nie wyobrazam sobie wyjść z PSP na ulice, czy grać na nim powiedzmy w tramwaju Skroją

"RENENZENT" MIESIACA

"[...] {HIV: Zachowano oryginalną pisownię.} Podanie. Czuje potrzebe byc recenzentem i dodatkowej kasy na XboX'a.Chacialbym pana prosić o prace w Pex Extreme Mieszkam w {ocenzurowano}k.Warszawy i mam 14 iet nazywam sie Tomek s. i jestem zapalencem grania na konsioach.Przepraszam zepomniałem sie przedstawić,naywam sie Tomek S. i proszę o prace Prosilbym zeby pan w jak najszybszym czesie odpisał [...]"

Odezwij się do nas jak najszybciej! Na początek proponujemy Ci skromne uposazenie (wszystkie next-genowe konsole + laptop + komóra + seicento + 4 tys. brutto), ale po podpisaniu umowy "na stałe" powinno być znacznie lepiej. Bardzo nam na Tobie zależy - oczerowałeś nas!



LIST MIESIĄCA



MOJA ARKADIA

"[...] W pierwszych słowach pozdrawiam całą redakcję i czytelników PSX EXTREME
Wszyscy z Was zapewne wiedzą, chociażby ze szkoły jak na przestrzeni wieków artyści postrzegali Arkadię - krainę wiecznego szczęścia. Raz miejscem schronienie duszy był dom rodzinny, czas dzieciństwa, innym razem sławiono przyrodę we wszystkich jej wcieleniach jako coś, co dawało poczucie bezpieczeństwa, komfortu psychicznego. znowu część artystów młodopolskich nie miała takiego miejsca, którego wspomnienie dawałoby schronić się przed złem świata. Dlaczego piszę do Was? Bo moja Arkadia istnieje w miejscu bliskim każdemu z Was w grach.
Ostatnimi czasy wkroczyłem w teoretycznie dorosły wiek (21), zacząłem zastanawiać się nad swoim życiem, wyliczałem to, co udało mi się dotychczas osiągnąć oraz to, czego z jakichs powodow nie osiągnąłem. Jakoż było moje zdziwienie, gdy okazało się, iż tych ostatnich rzeczy było ogromnie dużo!
Sytuacja na uczelni mnie pogrąża, z dziewczyną mi się nie układa, ogólnie rzecz biorąc gnój, zagłada, korozja, Barbara Streisand... Cóż zatem udało mi się osiągnąć?

Kilka dni temu postanowiłem ściągnąć soundtrack z FINAL FANTASY X. Gra jedna z wielu w jakie miałem okazję grać, ale jak się dziś okazuje - gra ta jako jedna z nielicznych zamieszkała gdzieś głęboko pomiędzy fałdami mojego mózgu. Słuchając ścieżki dźwiękowej do owego dzieła przypominam sobie wspaniały świat, w którym niegdyś działałem, wracają wspomnienia napotkanych postaci, przepięknych krain... wszystko to, co mnie przytłacza odchodzi gdzieś na bok, a główne miejsce zajmuje Spira i wszystko, co na niej przeżyłem. Przeżywam specyficzne deja vu, które przynosi ogromny komfort psychiczny, odprężenie. Podobne uczucia ogarniają mnie kiedy wspominam MORROWIND (wersja na PC, ale i tak świetnie się grało) LURE OF THE TEMPTRESS (choc tu muzyki nie doświadczyłem, ale cudowne jak na tamte czasy miasteczko również zapisało się głęboko w mojej pamięci). Mój młodszy brat (hail Morgothteck!) ma świeżo w pamięci WIND WAKERa, którego wspomnienie przynoszą mu również pewien komfort psychiczny. Ja osobiście nie grałem w tę grę, ale spędziłem trochę czasu na obserwowaniu poczynań Linka sterowanego przez mego brata. Ta gra mi we wspomnieniach sobie coś specyficznego, co pozwala całkowicie oddać się wyimaginowanej krainie i żyć się z nią bardzo mocno. Wspomnienia o niej również wprowadzają mnie w stan głębokiego uspokojenia, płynie z nich sama pozytywna energia. Odkryłem moją Arkadię!
Zauważyłem, że gdy jest mi za ciężko, odruchowo włączam ścieżkę dźwiękową z którejś z moich ulubionych gier, bądź odwiedzam tematyczne strony WWW i oddalam się od świata, który w ofercie ma tylko przemoc, samotność, brak jakichkolwiek zasad, reguł... Odchodzę do mojej Arkadii - krainy wiecznego grania. Jest to jedna z niewielu rzeczy, które uważam za moje osiągnięcie, jakże ważne w dzisiejszym świecie. Dzisiaj niewielu ludzi może odnieść swoją Arkadię, ja ją mam i jestem z tego cholernie dumny.

Ciekawym faktem jest to, że spośród ogromnej liczby gier, w jakie grałem (a gram od dzieciństwe) tak bardzo wpłynęły na mnie tylko nieliczne, wyjątkowe dzieła. A pośród nich same przygodówki i eRPeGi... Gryzie mnie tylko jedna rzecz - czy moja Arkadia nie jest skrajnym objawem totalnego egoizmu? [...]"
Fabiahn Erdin, Skarżysko-Kam

HIV: Kazdy człowiek powinien mieć swój azyl. "Pokój zwierzeń", ulubiona ławka w parku, miejsce pod monopolem, fotel w kinie.. cokolwiek. Granie też może być azylem, jak najbardziej. Człowiek uwala się w fotelu i zapomina o trudach dnia powszedniego. Czy to egoizm? Nie sądzę. Wszak nie można pozwolić się zwariować. Praca to podstawa, jednak każdemu należy się odpoczynek i relaks. Zatem historyczną krainę w Grecji na Płw. Peloponeskim, którą znalazłeś, powinieneś polecić wszystkim znajomym. Jak to czynię (nie masz wyłączności, hę?). A nagrodę prześlę Ci na adres domowy - jak wrócisz z wyprawy, koniecznie ją odbierz:).

Myszaq. Ja protestuję! Zapewne celowo pominęłaś wyścigi, w których przecież mesowo występują kobiety-kierowcy, tylko nie widać ich twarzy (ale po sposobie jazdy od razu można się zonentować - stąd to dziwne AI). Żony, matki (kochanki?) na plan? A czujesz recenzje z gatunku " seledynowo-śliwkowy strój tego niebieskookiego chłopaka wypada szałowo. Gra jest fajna, chociaż nie zawsze zależy jak spojrzeć '? Wiem, jestem tendencyjny i się nie znam. Idę pogapić się na Frytkę w TV.

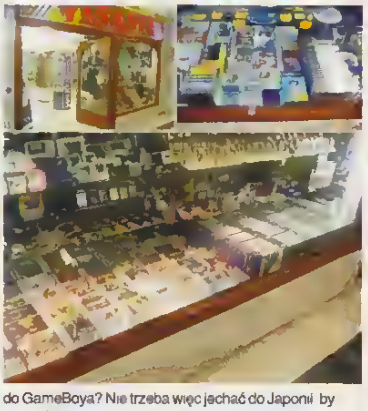
LESZCZ?

"[...] {HIV. Zachowano oryginalną pisownię} hiv byłbys tak miły i przysłał bys mi na mojom starom konsole jakąś gierke najlepiej FINAL FANTASY VII bo się tak zrazała że plej nia czyta a chciałbym sobie ja przejść jeszcze raz bo mi się nudzi i chciał bym zabić ten czas bo mam dopiero 300zł na PS2 [...]"
???, e-mail

Ech, gdybyś podał edres, to pewnie bym przysłał, ale nie podałes. więc... nie przysle.

TENERYFA

"[...] Ostatnie tenie zimowe spędziłem z rodziną na Taneryfie. Mimo ze jest to ostatnie miejsce gdzie bym się czegoś takiego spodziewał - wyspa jest po brzegi wypełniona sklepami z elektroniką, głownie z grami na konsole i tandetnymi zegarkami. Wyspy Kaneryjskie .. cały archipelag leży w tzw. strefie bezcłowej, co oznacza, ze można tutaj zakupić lub sprzedać dowolny produkt po cenie wolnej od podatku VAT. Fakt ten wykorzystali wszechobecni na wyspie hinduscy "najeźdźcy", dzięki którym na całej wyspie zaroiło się od sklepów z szeroko pojętą elektroniką, a więc także z grami. Przejdźmy do konkretów: gry zakupić możemy po cenach bardzo niskich - nie wystawie wynoszą one najczęściej ok. 60 euro, ale to jest - za przeproszeniem - cena dla turystów. Nie trzeba bardzo naciskać, aby sprzedawca spuścił cenę o połowę, a zdarzają się też o wiele lepsze okazje. Ja na przykład kupiłem grę BEYOND GOOD & EVIL za 25 euro a komplet SOCOM + headset + Network Adapter (PS2) za 80 euro, co jest ceną wręcz niesamowitą - w Polsce zapłaciłbym ok. 650 zł (!). Mowa oczywiście o grach nowych, nieużywanych. Żeby uzyskać taki efekt, trzeba umieć się nieźle targować (ale to jest temat na oddzielny artykuł). W sklepach znaleźć możemy każdą grę, jaką sobie zazyczymy - od mających już dobre kilka lat hitów na wysłużonego PSX-a, przez setki gierek na GBA, na najnowszych next-genowych szlagerach kończąc. Wspomniałem o licznych akcesoriach, joypadach kierownicach, czy wszelakiej maści "podswietlaczach"



do GameBoya? Nie trzeba więc jechać do Japonii by poczuć się jak w raju... Udało mi się zrobić kilka zdjęć takich sklepów, choć sprzedawcy - nie wiedzieć czemu - nie byli temu przychylni. Niezbyt często widzi się takie sklepy, a w naszym kraju to już zupełnie nie do pomyślenia. [...]"
Hejas, e-mail

Ha! Teraz wystarczy zapolować na oferte 'last minute' tuk bagażowy samolotu zapchać walizkami ze szmalem, nachapać sprzętu oraz software'u i wszystko sprowadzić, naturalnie wynajętym samolotem. do Polski po czym sprzedać za 100-procentowym "przebiciem". Oto sposób na biznes. A gdyby się zaprzec, mozna by jeszcze inne rzeczy sprowadzać (nie mam odwagi wskazać dosłownie, co mi chodzi po głowie;)

jak nic () Z wielką chęcią napiłbym się z wami (tzn. redakcją) wódeczki. Popić, pogadać, może na kolejnym Extreme Party?
Pozdrawiam!"
Włodi, Warszawa

Myszaq. Granie na polskich ulicach nie jest bezpieczne, ale jak głosi staropolska maksyma - "im większe ryzyko, tym większa zabawa".
Może więc pykanie w Polsce na przenośnej konsolce zostanie uznane za sport ekstremalny? A skoro jesteśmy przez temacie... Niestety nie ma co liczyć na Extreme Party w tym roku. Robimy przerwę do następnego, bo po ostatniej kradziezy PS2 Ściera jakoś się do tego nie pali. I rudno mu się dziwić. Ponoć konsolkę zajumał jakiś wredny pecetowiec ("kolega kolegi"), któremu dobry klimat imprezy skutecznie przeszkadzał i postanowił zmienić go na swój, domowy (w domu jak się obraca: to stary kradnie mu obiad, talerz i buty). Tak więc do zobaczenia za rok i zwróćcie uwagę kogo ze sobą bierzecie. "Lac w ryj frajerów" - to też taka staropolska maksyma.

"DZIWNY JEST TEN ŚWIAT"

"[...] Witaj HIV! Śpiewał kiedyś, dawno temu, Czesław Niemen, że "dziwny jest ten świat". Ostatnio patrząc na to, co się dzieje z Polską i ze światem, zaczynam wierzyć, że miał rację. Pominę jednak absurdalne często decyzje sejmu Rzeczpospolitej Polskiej i przymknę oko na kretyńskie prawa wielu krajów oraz dziwne zwyczaje różnych kultur. Skupię się na tym, co nas najbardziej interesuje - na grach konsolowych, na świecie ostatnio coraz dziwniejszym.
Patrzę na notowania konsolowej listy przebojów i nadziwić się nie mogę, że SONIC HEROES, gra ocenienia dość przeciętnie, sprzedaje się wspaniale, od wielu dni będąc na szczycie. Raz na pierwszym, raz na trzecim miejscu, ale zawsze w pierwszej dziesiątce. Arcydziełko jakim jest PRINCE OF PERSIA sprzedaje się słabo, a druga perła w koronie UBI SOFTu nie sprzedaje się w ogóle, podobnie jak ongiś ICO. To dziwne i niepokojące. Zastanawiam się nad tym. Mówię sobie za każdym razem, że gra nie sprzedaje się, bo nie podoba się ludziom, za jest słaba. Ale tamte gry, o których już wspomniałem, dostały dobre oceny i miały predyspozycje by się sprzedać. Dlaczego się więc nie sprzedały? Odpowiedź jest banalne - ludzie, wbrew pozorom, nie lubią dziwadeł z trudem przyjmują innowacje. Po prostu umyał prostego człowieka wmawia sobie, ze jak widział tyle gier z genialną fabułą, świetną grafiką i cudownym dźwiękiem, to ta jedna może dalej stać na półce i nie zapełniać koszyka, pełnego innych rzeczy, i nie naruszać portfela. W dobie kolejnych produkcji, które są reklamowane jako przełomowe i niezwykłe, takich ludzi jest coraz więcej. Następuje paradoks. Gry która w rzeczywistości mają konstrukcję tak prostą, jak konstrukcję cepa, są uważane za dziwne i dlatego się sprzedają. A przez to gry, która naprawdę są dobre, choć dziwne (jak genialne ICO), nie sprzedają się w ogóle. Obawiam się, ze nadchodzące produkcje spotka ten sam los, co ICO, POP, BG&E czy XIII. KILLER 7, FABLE - mogą się okazać niewypałami. Czesław Niemen śpiewał: ze "dziwny jest ten świat". A świat kształtujemy my, ludzie. A ludzie są dziwni. Mylą gwiazdy z odbiciem na powierzchni stawu. [...]"
McJohn, Warszawa

Rzeczywiście niezwykle dziwą wyniki sprzedazy niektórych tytułów. O ile osobiście mogę zrozumieć porażkę BEYOND GOOD & EVIL (bo niby mało dynamiczna na pierwszy rzut oka) oraz ICO (dziwny, specyficzny klimat - żdziebko przerażający, "chłodny" taki), tak PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME zabija na śmierć od pierwszych minut, a nawet sekund. Kwestia reklamy? Nie sądzę - wszak POP był zdrowo reklamowany. Czy te gry zostały wydane w złym momencie? Być może. Poza tym idiotycznym wydaja się decyzje wydania jednocześnie dwóch killerów BEYOND GOOD & EVIL oraz PRINCE OF PERSIA stanowiły konkurencję dla samych siebie. Ten świat nie jest jedynie dziwny, ale przede wszystkim życia ne nim toczy się zbyt szybko. I wciąż przyspiesza.

ZRZUT NA URSYNÓW

"[...] Dnia 26 kwietnia, podjarany zajawkami ze strony Internetowej PSX EXTREME, postanowiłem nabyć najnowszy - 81 - numer Waszego pisma. Udałem się do najbliższego kiosku, ze rogiem. Pani powiedziała, że nie ma. Z niesłabnącym entuzjazmem podążyłem dalej na miasto. Właścicielka następnego kiosku wyraźnie podniecona ilością posiadanych w sprzedaży gazet była oburzona istnieniem Waszego pisma, bo go nie posiadała. Tracąc już cierpliwość odszukałem kiosk Kolporter z bardzo bogatą biblioteką tytułów. Sprzedawca (widać stary wyjadacz) pozbawił mnie ostatecznie wszelkich nadziei. Otóż powiedział, że już długo siedzi w tym biznesie i o PSX EXTREME nigdy nie słyszał. Wcześniej mieszkałem w zapadłej wsi (Pieseczno) i w kiosku PE zawsze był. Teraz mieszkam w centrum Ursynowa (Warszawa) i w żadnym kiosku nie sprzedają. Waszego penodykuli! Czy zemierzacie to zmienić? [...]"
Bartosz Werazawa

Hm, dziwna sprawa. Mamy plan: nad Ursynowem będzie latać samolot zrzucający pojedyncze egzemplarze PSX EXTREME #82 (paczki mogłyby wyrządzić spore szkody). Jeśli wiadomość do Ciebie dotarła - z pewnością plan wypalił. Pozdro dla ursynowskich kioskarzy!

KOBIETY! NA TRAKTORY!

"[...] Cześć. Właśnie przygotowuje się do matury z polskiego i bardzo się zastanawiam. Większość autorow, których teraz przegtądam to mężczyźni. Mamy wielkich polskich wieszczy, e gdzie są wieszczki? Jedna Szymborska wszystko załatwia? () Pewnie zastanawiacie się dlaczego napisałem o tym do waszego pisma (brat zarazł mnie konsolowym bakcylem, a przez to waszą gazetką)? A właśnie dlatego, za i u was sami. Zgredzi, żadnej Zgredki! Przecież kobiece spojrzenie wnosi tyle świeżości (tylko bez uśmieszków proszę)! Zresztą w ogóle w grach dominują faceci - oni je robią, oni kupują, oni w nich występują. Zobaczcie największe hity (FFVII, MGS, ZELDA itd.). I co wam wychodzi? No właśnie () Czy nie można coś z tym zrobić? Gdybyście zaczęli od siebie. Na pewno któryś z Was ma siostrę, która chciałaby coś napisać. O żonach to sami piszecie, może czas zamienić role? [...]"
Niule19, e-mail

Listy - skrzynka

POSTĘP PARADOKSALNY

"[...] Mimo iż teraz tego nie zauważamy, patrząc z perspektywy czasu z łatwością spostrzec można, jak wielki skok nastąpił w jakości gier konsolowych licząc od pierwszych konsol z lat 70./80. Jeśli więc technologia dalej będzie rozwijała się w tak zastraszająco szybkim tempie i nie zginiemy w ogniu wojny nuklearnej, to co będzie nas czekać, gdy zasiądziemy przed konsolami za, powiedzmy, 20 - 30 lat? Roztoczę moją wizję...

Najpierw zajmę się grafiką. Devaloperzy tworząc swoje gry dochodzą, świadomie lub nie, do paradoksów. Tworzą realistyczne systemy cieni (vide SPLINTER CELL), tekstury w wysokiej rozdzielce, multum ruchomych obiektów i w ogóle "zywy" świat po to, by ich tytuł był jak najbardziej realistyczny i sprzedał się w sporym "nakładzie" (vide GTA VICE CITY - 4 miliony pre-ordarów). Gracze rzucą się pazernie na taki tytuł ciesząc miny za wspaniałej grały, zapominając najwyraźniej o tym, za grają po to, by wyrwać się z szarej rzeczywistości.

HIV. Ala pia...tj. ciśnieszs farmazony! Twierdzisz, że Gracze rzucili się na VICE CITY dlatego, iż gra ma tak super grafę? Litości...

Jaki więc sens będzie miała ucieczka z rzeczywistości w rzeczywistość? Jeśli oprawa wideo osiągnie taki pułap, iż nie będziemy w stanie odróżnić jaj od świata realnego, to: 1) stanie w martwym punkcie i nigdy nie ruszy dalej, no bo jak może być coś bardziej rzeczywistego niz sama rzeczywistość?, 2) stąd już tylko krok do Matrixa. Bezradni developerzy nie wiedząc cóż mają począć, gdyż konkurencja jest na tym samym poziomie, wypuszczać będą rozmarte gadzety do konsol. Na pierwszy ogień pójdą zapewne gogle generujące obrsz przestrzenny (za wszystkich stron). Kolejnym krokiem byłyby pewnie przystawki "zapachowe" (wprowadzane bezpośrednio do nozdrzy?), potem jakieś rękawice dzięki którym mozna by wyczuwać ciepło, zimno czy rodzaj dotykanej aktualnie materii. Przystawki zadające ból raczej nigdy oficjalnie nie ujrzałyby światła dziennego, choć łebscy "garazowcy" i to by "wynaleźli". I w ten sposób mamy grę w pełni realną, w której sterujemy za pomocą myśli/pedałów podobnych do tych jakimi sterujemy w wyścigach. Ofkoz na wzór THE GETAWAY w grza nia mogłyby się znaleźć paski anargii czy posiadanej amunicji i innych duperell. Wtenczas granie niostoby ze sobą dwa zagrozania. 1) śmiarć z głodu, pragnienia czy strachu (np. przy kolejnej osłonia SILENT HILL, 2) granie np. w kolejną część THE GETAWAY przez jakiegoś - załóżmy - mieszkańca Londynu - po odłączeniu się od gry mógłby nie połapać się, że jest w świacia realnym i dla śmiachu np. zabić kogoś, czy ciężko pobić. Gdyby azpiia oferowały podobna możliwości, zapewne osoby samotna, którym nie powiodło się w życiu, mogłyby uciac do takiej gry na stałe! Byłby w świecie, gdzie to oni trzymają gnata i są w centrum zainteresowania. Tacy osobnicy odzywaliby się dozylnia, a i zatatwiać by się mogli przez "rurę". Najgorsza jest to, za moja wizja jest na pewno w pewnym sensie prorocza i kto wia, czy nasze dzieci, ew. wnuki nie będą grać w ten sposób (wyłączając "rury", ofkoz). A moze jeszcze będą w takich grach uczyć się, pracować, rozmnażać i umierać? Przasadzam. Podsumowanie będzia krótkia: Matrix jest nlaunlkniony [...]" Komodo, Blachownia

Stary, oglądasz za dużo tych hollywoodzkich szczyn...tyle Ci powiam. Czy bandzior, który idzia na akcję, kochający swoją robotę, jest w stanie poświęcić się lejąc w gacia lub robiąc pod siebia (załóżmy, że nie wytrzymał) tylko dlatego, że kocha swoją robotę? A moze seryjny mordarca zadźga wszystkich pasazarów przewijających się przez port lotniczy, gdyż widok konających ludzi go kręci? Albo - czy mierzący 157 cm, ważący przy tym 42 kg gwałciciel będzia się rzucać na szwedzka sztangistki? Niesmaczna porównania, ale wymowna. Otóz nie - we wszystkim należy zachować umiar. Nawet jeśli technologia pójdzia tak dalako, jak opisujasz (to całkiem mozliwe, być moza tego dozyjemy) - wchłonie na dobra jedynie słabe jednostki, ew. skończonych nieudacznikow, wyrzutków społeczeństwa. Wirtualna rzeczywistość jest w zasięgu ręki, która jeśli już ją złapie - nie puści, to pewna.

AMPUTACJA NÓG

"Witam i pozdrawiam całą redakcję. Piszę do was gdyz postanowiłam się z wami podzielić moja chorą wizją GTS. (...) Jadziecie sobie Viperem we wspaniałym full wypas fotelu Polyphony, zbliżacie się do zakrętu (Monte Carlo), czas rewelacja, już macie ścinać, a tu nagle banda! Spod fotelika wysuwa się ostrze (np. SoulEdge z SC2) waląc was w szkity. Mało tego, zaby było jeszcza ciekawiej, to łykacie sena kawałków szkła na gamek (...) Przy zakupie GT5 i fotelika dostawałoby się zestaw nozy i komplat pł tarczowych [...]" Adam J., Katowice

Myszaq. Taaak. To ja mam tańszą wersję - wsiądź do Malucha, osiągnij kosmiczną prędkość (ok. 35 km/h) i przywal w dowolny krawężnik. Efekt ten sam, a na Polyphony czekać nia trzeba.

RYNEK GIER WIDEO

"[...] Piszę w pewnej sprawie, a mianowicia chciałbym przedstawić swój pogląd na temat rynku gier wideo. Nia będą to głupia, nudne dyrdymały, lecz pewna historia, mozna powiedzieć fraszka zawierająca jakza prawdziwe wnioski. A więc osoby dramatu to kolejno: matka - rząd, ojciec - wydawca, pokojówka - developer, syn - Gracz, młodszy syn - przyszłość, dziadek - związku zawodowe. Pewnego razu synak pyta się ojca: "Tato, co to jest rynak giar wideo i jak funkcjonuje?". Zafascynowany pytaniem syna ojciec odpowiada: "Synku, to jest tak: ja zarablam pianiądze w tym domu, więc jastem wydawcą, twoja mama rządzi nimi, więc jest rządem, twój dziadek patrzy jak mama ja wydaja, więc jest związkiem zawodowym, nasza pokojówka jest developerem, bo nam służy, a ty synku jesteś Graczem, bo robimy to wszystko dla ciebia i twojego młodszego braciszka, który jest przyszłością. Czy teraz rozumiesz, co to jest rynak giar wideo i jak on funkcjonuje?". Synek odpowiada: "Wiesz, tato, muszę się z tym przespać." W nocy syn budzi się przez płacz młodszego brata, który narobił w pieluchę. Chcąc powiadomić o tym rodziców, wybiera się do ich sypialni, lecz tam zastaje tylko matkę. Matka śpi jak zabita i nia jest w stanie jej obudzić. Wyrusza więc do pokojówki, ala w pomieszczaniu zastaje ojca zabawiającego się z ową panią, zauważa również dziadka podglądającego ich przez okno. Młodzieniec chce zwrócić na siebia uwagę, lecz mu się to nie udaje, gdyż wszyscy są chciemia zajęci sobą. Kładzie się spać. Rano, gdy chłopiec wstaje z łózka i zasiada z rodzicami przy śniadaniu, ojciec pyta chłopaka: "No, synku, już wiesz, co to jest rynek gier wideo i jak on funkcjonuje?" Syn odpowiada: "Tak, tato, wiem: wydawca wykorzystuja developera, związki zawodowe się temu przyglądają, rząd śpi, Gracze są ignorowani, a przyszłość leży w gó*nie". Jeśli moja wysiłki zostałyby jakoś nagrodzona w postaci gry do GameCube'a - byłbym bardzo wdzięczny. Oto moja namiary... [...]" Maciaj, Nidzica

Nawet niezle, ala piagiatów nie nagradzamy, z założenia...

MAŁY DZIAD(U)

"[...] Chciałbym zwrócić uwagę na pewien problem. Otóz jestem zapalonym graczam (PC-towcem, ala nia o to chodzi) i odkąd posiadam komputer - namiętnie oddaję się swemu hobby. Uważam, że każdy moza oderwać się w ten sposób od szarej (z reguły) rzeczywistości, ale pewan członek dalszej rodziny ma problem, choć sam o tym nia wie. Jest teraz w wiaku przedszkolnym i od długiego okresu czasu gra po sześć godzin dziennia. Nia jest dość straszna? Sęk tkwi w tym, że gra on bez przarwy w JEDNĄ I TĘ SAMĄ grę! Mianowicie w "Heroes of Might and Magic III". Nia chodzi o samo uzależnienie, gdyż temat ten był już wiele razy roztrząsany, ala - poprawcia mnie jeśli się mylę - w okresia formowania umysłu, brak stycznośi nia tylko ze światem zewnętrznym, ala z innym światem - wyobrazonym, odkształci mu mózg. Wiem, co mowię, bo bawiłem się z nim. Jeśli pozostawiono mu inicjatywę w wyborze zabawy, chciał rozgrywać magiczne wojny. Zero inwencji! Jeśli czyta mnia jakiś młody rodzic (ponoć znajdą

PCHLI TARG

W poniedziałek wieczorem (tak na oko) odbywa się zjazd Graczy hardkorowych (?). Zapowiada się 2-dniowa impreza. Lekarstwo: >>Extreme Zwyrol Party Town 04<<. Okuienka: twoj kubelek, mad jazzrem (bipo). Atrakcje: ognisko, picie (ale za domem, ale najrzadziej ośrodka jest monopolowy), granie, granie, granie, poznawanie okolicy, dwa koncerty (za free) - melodyjny oraz punk/raggae, na sceale albo wirtual "lodu" na biegnej kozieleckiej!!! Konieczne jest zabranie ze sobą konsolki/telewizora oraz trochę kasy na picie. Zarło i szamadek (tego nikt za frajer nie wymyśnie:/), spać mozna tak za w namiotach, ale trzeba je ze sobą zabrać). Informacje, pomysły, pytania, zapisy - na adresy: hero88@poczta.onet.pl, frejt@wp.pl, freakzone_player@yahoo.com, nisha666@poczta.fm, sry_love@poczta.fm. Jeśli nie będzie chętnych - zlotu nie będzie. Proszę, nie!?

Wymieniam oryginalną grę VAGRANT STORY (PAL) na inną RPG. Kontakt: demon-jowers@wp.pl

Sprzedam dwa gry na PS2: STUNTMAN i HALF-LIFE, dzwonić wieczorem na numer 0503 961 638. Mariusz Król.

Sprzedam konsolę Nintendo Virtual Boy + 3 gry: Red Alarm, Mario Tennis, Galactic Pinball. Cena do negocjowania, tel. 0603 283 037

Sprzedam oryginalną grę na PS2 Grey od 50 zł. Stan idealny, duży wybór. Tel. 0693 297 209 po godz. 20:00. Jacek.

Sprzedam konsolę PlayStation 2 + gry + Memory Card + gry: EYE TOY PLAY. Kupię Xboxa. Olsztyn i okolice. Tel. (0089) 541 73 01 po godz. 21:00, proszę Darka.

Pilne kupię grę na Dreamcasta pt. IKARUGA, oryginalny Arcade Stick o takze Radiant Silvergun (Saturn). Tel. 0503 924 635. Darek.

Ankieta na forum

"To jednak najlepsza konsola!"

HIV: W poprzednim miesiącu, na łamach Forum PSX EXTREME założyłem temat: "Moja ulubiona seria gier to...". Potencjalnych ankietowanych poprosiłem, aby rozwinęli temat "Z tzw. next-genowymi konsolami mamy już do czynienia klika let. Początkowo nienawidzony Xbox to obecnie najpotężniejszy technicznie aprzęt, oferujący coraz lepsze gry, w dodatku koszący masę X-clusiva'ów. GameCube zawiódł czy nie? Jak się zapatrujesz na sytuację PS2? Biorąc pod uwagę wazetkie "za" i "przeciw" (gry, ogólna aytuacja, dostępność, ceny.. po prostu wszystko), w kliku zdantach wypowiedz się, którą konsotę uważasz za najlepszą. Wczuj się w sytuację, w której nie posiadasz żadnej konsoli i brykasz do sklepu... Którą byś wybrał NA DZIŚ DZIEŃ?".

"[...] Najlepszym obecnia wyborem jest Xbox - zaczyna powoli wygrywać na exclusive'y, no i w locia jest PES. Następna rzecz - znikoma awaryjność. Szalę przeważają takie "drobiazdżki", jak DOOM 3, HALO 2, FABLE czy HALF-LIFE 2. Jedynym zonkiem wydaje się brak GRAN TURISMO, ala wszystkiego nia mozna mieć [...]" Dea, Zdzieszowice

"[...] GameCube. Być może trudno w to uwierzyć, ale spowodowane jest to tylko i wyłącznie przez jedną grę - METROID PRIME! Wiem, że konkurencja ma dużo ciekawych szpili, ale co ja poradzę, za ta pozycja już na samym początku zmiazdyła mnie doszczętnie i nia chce dać spokoju? [...]" HunterX, Łowicz

"[...] Jeśli miałbym kupować teraz jakąś konsole, to bez zastanowienia wybrałbym X-a. Ta "skrzynka" ma w sobie POWERA, do tego WSPANIAŁE gry: PES4, DOOM 3, H-L2 - Bill się stara. Microsoft zaskakuja z miesiące na miesiąc nowymi X-kluzywnymi zapowiedziami [...]" ???

"[...] Wybrałbym PS2. Czamuia na dzień dzisiajszy ma najwięksyy support, jeśli chodzi o gry, oraz najwięcej kitkarów. Poza tym line-up tytułów, która maja się wkrótce pojawić na PS2, po prostu miazdzy [...]" Meecik, Ruda śląska

"[...] Jak dla mnie Xbox. Osobiście dopatrzyłem się w nim następcy DeCeka, dlatego wybór padł na niego. Dużo świeższych niz w przypadku SONY produkcji, no i co by nia mówić giarki są ładniejsze, a ja wzrokowcem jestem strasznym [...]" Lechu, Kraków

"[...] Mimo wszystko PS2. Świetna gry z duszą, wygodny joypad, najlepszy design konsoli i cena. Poza tym szykuje się twardy dyak do tejze maszyny, który zaowocuja pawnie możliwościami zblizonymi do Xboxa [...]" Wujaszek JJ, Wrocław

"[...] Mój wybór wyjaśnię w zaletach i wadach (...) PS2. Zalety: wielka bibliotaka tytułów, wady: te tytuły mnie w ogóle nia jarają. Platformówki i wyścigi? Nie, dziękuja. Poza tym awaryjność GameCube. Zalety: fajnie wygląda, ma klimat, wady: nie ma w co na nim grać (przynajmniej przy moim guście). I w resztia Xbox. Zalety: Tryb live, masa potężnych exclusiva'ów, HDD, underground, mega wygodny pad, zapowiedzi które miazdzą konkurencje. Wybór nasuwa się sam...[...]" Cegła, Józefów

"[...] PS2. Największy wybór tytułów (oczywiście dobrych) oraz dobra dostępność sprawiają, że Czamulka zwycięża. Poza tym liczba nowych killerów i cena są lepiaj niz dobra, więc sprawa jest prosta. Szkoda jedynie za SONY dało tak wadliwa czytniki...[...]" Rad, Lębork

"[...] W sytuację nietrudno mi się wczuć, bo nie mam Next Gena. Na dzień dzisiejszy wybrałbym GameCube. Dlaczego? Moża dlatego, za ma takie tytuły, których prózno szukać na innych konsolach (ZELDA, MARIO METROID...), a nia zostaja okrojona z innych hitów dostępnych na innych platformach (np. SOUL CALIBUR 2). Cena robi pozytywne wrażania...[...]" Wyso, Kętrzyn

"[...] Stać Cię na jednego n-gena? Kupuj Xboxa! Nie słyszałem o takim, który by się rozczarował! [...]" ???

"[...] Xbox. Ta maszyna ma ogromne możliwości, świetne gry, choć brakuje mi exclusive'ów typu GRAN TURISMO, FINAL FANTASY. Dużym plusem są dodatki, np. emu, HDD [...]" Saunter, Zielona Góra

"[...] Naturalnie, za PS2. Konsola ta ma dużo tytułów typu "must have", a zapowiedzana tytuły też będą warte uwagi, np. KILLZONE, MGS3. Na grafikę w PS2 również nia można narzekać [...]" Tuczek, Zamość

"[...] PS2. Decyzję ułatwiają dwa argumenty: bibliotaka tytułów dostępnych na Czamulę oraz lista zapowiedzi na najbliższe miesiące/lata. Osiągnięcia techniczne schodzą na drugi plan, horrendalnej różnicy cenowej pomiędzy Next Genami także nie ma. PS2 postrzegam jako "przedłużenie" klimatu i rajcowości grania z Szaraka - właśnie ta maszynka dostaje moją autorską pieczątkę przy swojej nazwie. A raczej wyprostowanego kciuka.) [...]" ComCo, Zamość

Kopyty uniknęli: Slawo Wesołowski, Kamil Wiśniewski, Krzysztof Głogoza, Marcin Attenger, Mateusz Machlowski, Michał Wardo

się tacy w Redakcji), mówię "przemyśl to, co przeczytałeś" Ekhm., dziękuję [...]" Lycanthrope

Z mojego punktu widzenia sprawa jest prosta do wytłumaczenia/rozwiklania. Dzieci gamią się do komputera/konsoli, gdyż z założenia chłoną wszelkie zdobycze techniki, a przy okazji bardzo szybko je adoptują (podobnie jak w przypadku nauki dowolnego języka obcego - dzieciak wykazuje znacznie większe postępy, niż dorosły człowiek). Rodzicom jest to na rękę, gdyż dziecko 'nie robi głupstw' jest bezpieczne i "pod ręką" w dodatku nie zwraca na siebie uwagi oraz nie wymaga opieki, a zatem odpada konieczność poświęcenia nań swojego wolnego czasu. Teoretycznie wszyscy powinni być zadowoleni, ale... co za dużo, to i świnia nie chce! Nie wyobrażam sobie sytuacji, w której mój syn siedzi całymi dniami przed komputerem/konsolą/TV, a ja - zadowolony z siebie - sączę piwko w barze, zwolniony z obowiązków rodzicielskich. Owszem, godzinka luzu mi się przyda, ale, powtarzam, co za dużo. Podsumowując: porozmawiaj z rodzicami dziecka, o którym wspomniałeś, bo mogą nieświadomie zrobić zeń "dziada" (hi, Dziadu_siersciuchu, 3-ligowy żulik!).

MGS: TTS - TRIK

"[...] Nawiązując do recenzji MGS TTS w ostatnim numerze PE (#81) autorstwa Kosa, a w szczególności tabelki "Nuanse i meandry", gdzie jest napisane iż Denis Dyack (szef SK) ujawnił, że istnieje alternatywny i dużo szybszy sposób "schładzania i ogrzewenie" Pal Key bez mozolnego wracania kilka lokacji wstecz. Jednak jak - tego już nie napisał. Postanowiłem trochę się pomęczyć i odnaleźć tenże sposób. W pomieszczeniu z "rakslem" (Metal Gear) po wyjściu z Control Room (gdzie 3-krotnie należy użyć Pal Key) obiegamy korytarzem całą podziemną bazę, kierując się do samego końca w prawą stronę (na końcu drogi będzie ślepa uliczka z leżącymi na ziemi pociskami do Slingera). Wówczas należy się trochę cofnąć (tuż obok małej wnęki w podłodze) i przeskoczyć barierkę (Y) - podczas "zwisu" opuszczamy się (X) i w szybkim tempie wciskamy kilkakrotnie "Y", aby Snake ponownie chwycił się barierki, tyle że tej położonej na niższej, ukrytej platformie. Gdy się nie nią wciągniemy, przed oczyma pojawią się 2 rury z kolorowymi napisami, strzelając do nich uzyskujemy: niebieska - chłodzenie, czerwona - grzanie. Trik ów jest bardzo przydatny i pozwala zaoszczędzić sporo czasu [...]" M@jk

Chwale Ci za to. Nagroda (prywatny opiekacz do kanapek Ściary) do odebrania w siedzibie Redakcji w dniu 32.05.2004 r. o godz. 27:93

POSZUKAJ, POSZUKAJ!

"[...] Zacząłem się w grze PRIMAL. Mam problem na poziomie AETHA. Screw gdy otrzyma butelkę, nie chce wejść do studni [...]" Merak K., Słuzów

Myszaq: A Ty, gdybyś dostał butelkę to chciałbyś wchodzić do studni? Prędzej zaprosić kumpli i zrobić popijawę w garażu. A poważnie - sprawdź PORADNIK EXTREME (w tym wypadku #03) bo po to wrzucamy tam opisy. W ogóle mała prośba: szukajcie najpierw czy dany tytuł nie miał gdzieś już swojej solucji (w PORADNIKU#05 jest lista gier i odnośników) a dopiero później zalewajcie nas pytaniami. Tak naprawdę będzie łatwiej.

BODZYNY

Czy jeszcze kogoś dziwi fakt, że A. Lepper ma tak duże poparcie? Oto wybrane fragmenty listów autorstwa ludzi go popierających). (...) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię) [hiv]

■ "Jestem raczej rozkojarzonym gościem (no, zdarza się:), więc mówię, ekhm, piszę. Ostatnio mam mało czasu co by popykać, ale nic, ostatni gram u kumpla w GT3 A-Spec, patrzę: 6 miejsce, patrzę po chwili: 8 miejsce. Pytam: so jest 'fuck', nikt mnie nie wyprzedził, a tu spadam na niższe pozycje (uuuuu...), kumple w śmiech. Po chwili się zorientowałem, iż moja orientacja w rozplanowaniu informacji na ekranie jest niedokładna. Cały czas obserwowałem liczbę okrążeń."

■ "dlaczego pex jest biały, a ps2 czarny?!"

■ "No hej jestem na waszej stronce i nie mogę włączyć "cheta" kula i co teraz???"

■ "odpowiedź z wulgaryzmami i obelgami pod moim adresem mile widziana"

■ "Elo Hiv jak odczytasz ta wiadomosc to odpisz bo chce zobaczyc czy mi działa e-mail bo chce pisac do ciebie listy a czasem nawet moze jakas recke!!! please!!"

■ "To mój pierwszy list do was więc prosiłbym go nie umieszczać w rubryce **Debil Miesiąca**"

■ "wiadomo ze bedzie PS3 i Xbox2 (nowa wersja miotły-tak mówi kumpel) a z czym wyskoczy NINTENDO (kumpel uważa ze wyskoczy z nowymi herbatnikami z limitowanej serii)"

Myszaq: Wyluzuj, tak źle nie będzie, bo rynek by tego nie przełknął. Gdyby to mogło przejść to już dawno mielibyśmy np. samochody padające na amen po około 4-5 latach (i kupuj nowy!). Inna sprawa, że cos w tym jest, a wadliwa konsole i krótsze gry są producentom i wydawcom jak najbardziej na rękę.

COMBO

"[...] Witaj Towarzyszu HIV! Mam dla Ciebie i całego gatunku Graczy niesamowitą wiadomość. Otóż jest to jedna z historii "nos jak haczyk, okulary coś pi... ll babsztyl stary". Pożyczyłem od mojego brata PS2. Niesamowita konsola, wybałusz i w ogóle atak astmy i trądziku, ale luz. Wpadł do mnie taki koleś z klasy co to "od kompów nieźly jest". Grę każdą każdemu załatwi, no i KPW. Siadł - włączyłam UNDERGROUNDa. "To znam" - oświedczył. Chciał zobaczyć różnice między "jego" NFS a konsolowym. Po dziesięciu minutach tuningu wyszedłem do sklepu po "papu". Wracam - Majkel cały podjarany. "Chłopie, co to jest?! Musisz mi pokazać nitro!" Pokazałem i kolesiowi o mało gały nie wyskoczyły. Babeczki ze startu + rozmazywanie się ekranu podczas nitro + Dual Shock sprawiły, że zaraz wpadł w melancholię. "To nie fair" - powiedział. Widząc jego zenit rozpaczy potraktowałem go Multiplayeram. Głośniki z kina domowego zrobiły swoje, aż kolasia wbiło. Jako dobitkę poczęstowałem go TENCHU: WOH (niaziemska giera). Ciupaliśmy w Multipleyera aż przeszliśmy wszystkie misje. Krew się lała równo, ale nie bez potrzeby. "Tak se myślę, żeby kuplć PS2" - stwierdził. Na to czekałem! A masz RATCHET&CLANK, poczwaro z piekła rodem!!! I jeszcze JAK&DAXTER!!! I TOCA!!! TEKKEN TAG dla pana!!! A masz tu jeszcze raz mój Save z TENCHU i nie ślnij się!!! Łobuz nie chciał później iść!!! (...) Trzym (nie)zdrowy poziom psychiczny! Pal [...]" ???

Hehe, uśmiałem się. Gry, które zaserwowałeś kolesiowi "mogę wszystko", musiały go zaboleć (dotkliwe combo). Dobrze zrobiłeś, jednak uważaj na przyszłość, bowiem pecetowcy to licznlejsza niz konsolowcy brać, więc mozesz oberwać i zostać zmuszony zbierać kasę na konsolę dla brata (wiesz, eter i "nes tu nie było" - słyszało się o takich przypadkach, nie?)

TEORI SPISKOWYCH CIĄG DALSZY

"[...] Zauważyłem ostatnio, że firmy produkujące gry rozpuściły informacje, że Gracze nie kończą większości kupionych gier, że te są za długie itd. Dzięki temu sztucznie wykreowano modę na robienie gier krótkich, szybkich i przyjemnych. Wszystko po to, żeby Gracz skończył grę w 8-10 godzin i poleciał do sklepu po kolejną. Dzięki temu w każdy tytuł producent wkłada mniej pracy (mniej levell itd.), a zarabia więcej, bo Gracze szybciej kupują nowe tytuły! Taka polityka ma napędzić sprzedaż i już niedługo gry będą startować na jeden wieczór. Żeby się dobrze bawić, trzeba będzie wtedy kupować 20 tytułów w miesiącu! A jeszcze niedawno jedna gra starczała na jeden, a nawet kilka miesięcy [...]"
Vlad_Latar, e-mail

Myszaq: Wyluzuj, tak źle nie będzie, bo rynek by tego nie przełknął. Gdyby to mogło przejść to już dawno mielibyśmy np. samochody padające na amen po około 4-5 latach (i kupuj nowy!). Inna sprawa, że cos w tym jest, a wadliwa konsole i krótsze gry są producentom i wydawcom jak najbardziej na rękę.

GigaTest

cz.2/6

poziom: EASY/MEDIUM

Termin nadsyłania bieżącej części GT upływa z dniem 1 lipca 2004 r. Kupon należy wysłać na adres Redakcji (patrz stopka) przyklejając go na kartkę pocztową lub wrzucając do koperty. (...) Nie potrzebujemy Waszych dokładnych adresów poza miastem (zwycięzcy będą proszeni o kontakt z Redakcją). To tyle w kwestii organizacyjnej. A teraz zapraszamy na kolejną serię pytań. Konsole oraz pakiety "Multi-Tap i pilot DVD" do PS2 czekają.

1. Ściera: Twórcą i pomysłodawcą PAC-MANa była firma
A. Namco
B. Ateri
C. Midway
D. Parker Brothers

2. Ściera: Czego nie potrafią robić bohaterowie serii BOMBERMAN?
A. Rzucać bombami spoza planszy
B. Wylewać śliskie plamy oleju
C. Jeździć na "dinosach"
D. Popychać bomby

3. Sciera: Która z poniższych konsol powstała najpóźniej?
A. Penasonic FZ-1
B. NeoGeo CD
C. Colecovision
D. PlayStation

4. Sciera: Jaki tytuł nosiła pierwsza głośna gra P. Molynauxa?
A. Bullfrog
B. Syndicate
C. Populous
D. Rings of Power

5. Kali: Którą z niżej wymienionych gier można przejść w najkrótszym czasie?
A. WAY OF THE SAMURAI
B. METROPOLISMANIA
C. CURSE THE EYE OF ISIS
D. PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

6. Kali: W którym z "symulatorów" lotu nie można w powietrzu spokojnie zawisnąć sobie maszyną w miejscu?
A. THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX?
B. DROPSHIP
C. AERO ELITE COMBAT ACADEMY
D. LETHAL SKIES II

7. Kali: Która z niżej wymienionych rang jest najwyższa w VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION?
A. Sentinel
B. Gladiator
C. Grand Master
D. Destroyer

8. Kali: Jaka liczba jest niezwykle charakterystyczne dla serii SUIKODEN?
A. 99
B. 108
C. 114
D. 128

9. Kali: Wskaż czarną owcę nie pasującą do reszty
A. DYNASTY WARRIORS
B. SAMURAI WARRIORS
C. HIDDEN INVASION
D. MYSTIC HEROES

10. Kali: Słynny utwór "If I Survive" bardzo wysoko cenionej formacji Hybrid jest przewodnim motywem muzycznym którego futurereacera?
A. F-ZERO GX
B. XGRA: EXTREME G RACING ASC
C. KINETICA
D. WIPEOUT FUSION

11. Myszaq: Jaki film nie ma nic wspólnego z rynkiem gier wideo (nie powstał lub nie powstała gra do niego się odnosząca)?
A. "Fight Club"
B. "Matrix"
C. "Pitch Black"
D. "Memento"

12. Myszaq: Kogo mogłeś zwerbować jako pomocnika w grze MAX PAYNE 2?
A. kloszarda
B. Ryszarda
C. kucharza
D. bramkarza

13. Myszaq: Przy nagrywaniu dialogów do jakiej gry nie uczestniczył Michael Madsen - aktor znany z filmów "Gatunek" czy "Kill Bill"?
A. GTA3
B. TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
C. THE GETAWAY
D. DRIV3R

14. Kujot: RAIDEN nie jest...
A. dwumetrowym, włochatym Eskimosem
B. koleslem naperzającym piorunami
C. strzelaniną arcade
D. zniewieściałym komendosem

15. Kujot: Z jakiej gry pochodzi ten shot?



A. Echo Night
B. Necronomicon
C. Silent Hill
D. The City of Lost Children

16. M@jk: Kto pozbawił Ocelota prawej górnej kończyny (MGS)?
A. Snake
B. Ninja
C. Liquid
D. Otacon

Sponsorem GigaTestu jest firma:



GODZTOWY SKLEP KOMPUTEROWY
mad games
JEDYNE TAKIE ZAPLECZE
gry konsole akcesoria
PS2 GAMECUBE XBOX GBA

17. M@jk: Czyją siostrą była Naomi Hunter (MGS)?
A. Meryl Silverburgh
B. Mei Ling
C. Hal Emmerich
D. Frank Jeager

18. M@jk: Ile części seri KING OF FIGHTERS ukazało się oficjalnie na DC?
A. 3
B. 4
C. 5
D. 6

19. M@jk: Jakiego koloru "makaron" widnieje na japońskiej konsoli Dreamcast?
A. niebieski
B. czarny
C. pomarańczowy
D. żółty

20. Loki: Na zdjęciu znajduje się kontroler do opisywanej w 'Ohayo Nippon" gry
A. Family Trainer: Jogging Race
B. Happy Diet
C. Jogging Densetsu
D. Diet Channal



21. Loki: Shingo Takatsuka - główny producent serii WE/ISS/PES nosi przydomek
A. Sea Shark
B. Bass Lure
C. Sea Bass
D. Jig Lure

22. Loki: Która z wymienionych gier nie ukazała się na konsoli PSX?
A. Adidas Power Soccer
B. International Soccer
C. Dynamite Soccer 2000
D. Ronaldo V-Football

23. Loki: Jeden z tych panów nie pasuje do pozostałych. Który?
A. Shigeru Miyamoto
B. Satoru Iwata
C. Hiroshi Yamauchi
D. Ken Kutaragi

24. Losar: "Prośbę" przy użyciu świateł "długich" o umożliwienie wyprzedzania można uskutecznić w grze LE MANS w wersji na
A. PSX
B. DC
C. PS2
D. GBC

25. Loser: Który z wymienionych samochodów posiadał 7-biegową skrzynię biegów w GRAN TURISMO 2?
A. Suzuki Escudo
B. Subaru Pleo
C. Toyota Prius
D. Toyota Supra

26. Loser: W jakiej grze pada nazwisko Bond (chodzi o Jamesa Bonda)
A. Gran Turismo
B. Gran Turismo 2
C. Metropolis Street Racer
D. Colin McRae Rally 04

27. Star: Które z wymienionych gier nie występuje w wersji karcianej?
A. Monster Rancher
B. Jade Cocoon
C. Digimon
D. Culdcept

28. Star: Z którą z pozycji kojarzy się tytuł FOREVER KINGDOM?
A. Evergrace
B. Eternal Ring
C. Ephemeral Fantasia
D. Eternal Eyes

29. Star: Jak miał na imię bohater gry MEDIEVIL?
A. Dante
B. Daniel
C. David
D. Darc

30. HIV: W Waszyngtonie walisz samochodem w ogrodzenie i ptaszki wzbijają się w powietrze. W której z wymienionych gier?
A. Midtown Madness 3
B. Rallisport Challenge 2
C. Midnight Club 2
D. Lotus Challenge

31. HIV: Doomowiec z licencją kiczowatego zespołu muzycznego, to
A. Backstreet Boys Annihilation
B. New Kids: Psycho Butchers
C. Kiss Psycho Circus
D. Papa Dance: Still Killing

32. Mazzi: Masaya Matsuura to osoba odpowiedzialna min. za udźwiękowienie do gry:
A. CHRONO CROSS
B. VAGRANT STORY
C. PARAPPA THE RAPPER
D. VALKYRIE PROFILE

33. Mazzi: W openingu do FINAL FANTASY VIII słyszymy chór śpiewający pewną sentencję. Są to słowa
A. Ad Majorem Sathanes Gloriam!
B. Puellae Stant Et Cantat!
C. Ibi Patria, Ubi Bene!
D. Fithos Lusec Wecos Vinosec!

KUPON GigaTest cz. 2

Wypełnij, wytnij i wyślij do 11 lipca!

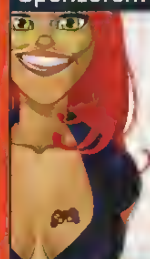
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	☐	☐	☐	☐	17	☐	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	18	☐	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	19	☐	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	20	☐	☐	☐	☐
5	☐	☐	☐	☐	21	☐	☐	☐	☐
6	☐	☐	☐	☐	22	☐	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	23	☐	☐	☐	☐
8	☐	☐	☐	☐	24	☐	☐	☐	☐
9	☐	☐	☐	☐	25	☐	☐	☐	☐
10	☐	☐	☐	☐	26	☐	☐	☐	☐
11	☐	☐	☐	☐	27	☐	☐	☐	☐
12	☐	☐	☐	☐	28	☐	☐	☐	☐
13	☐	☐	☐	☐	29	☐	☐	☐	☐
14	☐	☐	☐	☐	30	☐	☐	☐	☐
15	☐	☐	☐	☐	31	☐	☐	☐	☐
16	☐	☐	☐	☐	32	☐	☐	☐	☐
					33	☐	☐	☐	☐

CZYTELNIE nazwisko

imię

miejscowość

Sponsorem GigaTestu jest firma:





JEDYNE TAKIE ZAPLECZE
gry konsole akcesoria
PS2 GAMECUBE XBOX GBA

CHLIP, CHLIP...



"[...] Witam całą Redakcję. Piszę do Was, bo chciałbym poruszyć bardzo ważną sprawę dotyczącą gier, mianowicie klimat niektórych z nich, który mnie motywuje do kontynuowania ich. Oczywiście każda gra ma swój specyficzny dla jej gatunku klimacik, ale ja chciałbym wspomnieć o grach, która potrafią wzruszyć nawet do łez. Praktycznie nigdy się nie wzruszam, nie pamiętam kiedy uroniłem łzę, ale nie piszę tego, żeby pokazać jaki to ja twardziel jestem, tylko dlatego, aby pokazać, iż mogę się wzruszyć (i sam się zdziwiłem, gdy do tego doszło). Podczas grania w FINAL FANTASY X - gra mnie tak wciągnęła, że chciałem przy niej siedzieć dzień i noc, i dekotowałem się nią jak tylko mogłem, a gdy ją skończyłem, to słowo GRA było dla mnie niewystarczające, ponieważ dla mnie to było i jest arcydzieło, ale nie o tym miałem pisać. Gdy Tidus i Yuna stali po pas w wodzie i zaczęli się całować (chyba jeden z najbardziej znanych momentów w grze), w tym momencie nie mogłem się pohamować od uronienia łez (oczywiście nie ryczałem), nie mogłem uwierzyć, że ludzie potrafią wymyślić tak wspaniałą, wciągającą i wzruszającą fabułę. Ci ludzie musieli włożyć serce w grę, aby była tak niesamowita i zapadająca w pamięci na bardzo długo, może nawet na zawsze. Dziś ukończyłem PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME i jestem pod wielkim wrażeniem tej gry. Nie wzruszyłem się przy niej tak jak to miało miejsce przy FFX, ale także nie była to dla mnie jakaś byle jaka platformowka, tylko coś więcej. Wsłuchiwałem się w każde słowo Księcia i to mnie dopingowało do ukończenia gry, poznania do końca pięknej historii. Podczas oglądania filmiku końcowego - gdy Książe pocałował Farę, a ona go odrzuciła, ogarnął mnie smutek, tak jak to ja byłbym Księciem. Tylko nie myślcie, że jestem jakimś pedałem czy nie wiadomo co! Jestem normalnym człowiekiem, mam dziewczynę, która niestety nie dostrzega uroku gier i ma pretensje, że tracę na nie czas. Mam nadzieję, że nie tylko ja to dostrzegam, ale także inni. Dla takich gier po prostu warto żyć i warto czekać na kolejne!
[...]"
pITER

Jeszcze chwila i bym się rozpłakał... ale ze śmiechu. Gdybym był policyjnym psychologiem z całą odpowiedzialnością bym orzekł, że jesteś zwolennikiem telenowel brazylijskich. Odnośnie FFX coś ściemniasz - to pewniak! Nie mogłeś siedzieć "przy niej" non stop, bo przegapiłbyś swoje ulubione telenowele ("Samo Życie Klanu Na Wspólnej Plebanii"?). Lepiej odstaw "Fajnale" bo takich wstawek możesz się spodziewać w dosłownie każdej odsłonie serii, a Tobie do zawału już niedaleko. [Ś. odezwał się ten, co nigdy nie grał w żaden RPG. Ja tam wiem o czym kolo prawi. FFVII i seria CHRONO... rządzi!]

GAME OVER, MAN!



"[...] Nikt nie lubi smaku porażki - zostać pokonanym przez drugiego człowieka to jedna z gorzkich lekcji, jakie zapewnia nam życie. Zazwyczaj nie otrzymujemy jednoznacznych znaków, że właśnie przegraliśmy. Egzystencja na tym padole to nie zawody sportowe, gdzie komentator grzecznie poinformuje nas o zdobyciu srebrnego medalu. Jednak w życiu każdego Gracza smak porażki jest wyraźnie odczuwalny. Zawsze wiemy, iż właśnie przed chwilą dozналiśmy niepowodzenie i musimy zaczynać od nowa. Napis GAME OVER towarzyszy nam od tak dawna, że teoretycznie zdążyliśmy już do niego przywyknąć, ale przecież za każdym razem kiedy go widzimy - coś w nas pęka. Lata temu, kiedy ktoś tworzący pierwszą z gier zastanawiał się nad tym, jak zakończyć naszą rozgrywkę w razie porażki, pewnie nie zdawał sobie sprawy jak ważne będzie to decyzja. Decyzje na którą zostaną skazane kolejne pokolenia Graczy...

H: Nie dramatyzuj. Czy tworząc samochód jego twórca zdawał sobie sprawę, że zmieni świat raz na zawsze? Albo Thomas Alva Edison - żarówkę małą, lecz wielką.

Rozpacz, wściekłość w końcu psychoza - to tylko niektóre następstwa psychologiczne porażki grającego. Plansza oznaczająca koniec gry idzie w nieodłącznym sojuszu z chęcią rzucenia joypadem w kąt i obsypaniu twórców wiązanką wulgaryzmów, sięgających do trzeciej generacji w tył. Oczywiście odrobinę przesadzam, ale w sposób podświadomy opisywane dwa wyrazy mają stały wpływ na Gracza. To prosty związek bodziec - reakcja. Przegrywający wie, że po nieudanej zabawie pojawi się ten sam schemat poczucie bezsilności - plansza Game Over - konieczność restartu. Są wyjątki od reguły szczególnie jeśli np. gniemy po raz pierwszy podczas efektownego pościgu (patrz EVERYTHING OR NOTHING i scena z motorem na autostradzie), ale ten sam upadek dziesiąty raz z rzędu i to jeszcze pod koniec misji nie budzi już takiego zachwytu. Właśnie wtedy pojawia się frustracja, dodatkowo powodowane przez ciągłe oglądanie wiadomego napisu. W tym miejscu wiele zależy od możliwości szybkiego rozpoczęcia zabawy od nowa, jeżeli musimy oglądać tę samą animację lub gra długo się wczytuje - stres staje się coraz bardziej ekstramalny i to - w połączeniu z byciem "tak blisko zabicia ostatniego bossa" - prowadzi do latających konsol (w skrajnych przypadkach) lub po prostu zakończenia zabawy z danym tytułem. Najlepiej wtedy wyłączyć grę i wrócić do niej "na trzeźwo" po kilku godzinach lub dniach, inaczej możecie zaprzepaścić całkiem dobry tytuł.

H: To wszystko jest jakby oczywiste, ale masz rację - ilekroć muszę czekać na załadowanie się poziomu na nowo, nawet gdy zginę na jego początku, strasznie to irytuje. Gra, która dała Ci natchnienie do naskrobania niniejszego listu, to flagowy przykład, że już nie wspomnę o konieczności pokonywaniu długiej drogi, zbierania artefaktów, prania się w sklepie i mozolnego klepania przeciwników...

Około 30% ludzkiego życia jest przeznaczone na sen. Analogicznie można powiedzieć, że kanera Gracza zawsze w jakimś stopniu składa się z oglądania napisu Game Over, niezależnie od umiejętności: wszyscy jesteśmy na to skazani. Brzemię Grecza jest nieusuwalne, ale już dawno nauczyliśmy się z nim żyć. Gdyby było inaczej, wszyscy wylądowalibyśmy w domu bez kiemek - czego nikomu nie życzę (...) Tekst zainspirowany wielogodzinną rozgrywką w NINJA GAIDEN i ciągłym oglądaniem wiadomo jakiego napisu. Dedukuję go wszystkim walczącym z tą pozycją - naprawdę warto przezwyciężyć ewentualne niepowodzenia [...]" Dżujo, Kujawa

Choć generalnie uznaję to zjawisko za beznadziejne, momentami jestem w stanie zrozumieć ludzi sięgających po tipsy. Wychodzi na to, że są cwani - zamiast w przyszłości inwestować w wizyty u psychologa zawczasu inwestują w wymyślne urządzenia (Action Replay, GameShark...) lub wklepują kody walejące się w pismach oraz Internecie. Hm...

JAZDA!



"[...] Tak sobie ostatnio przeczytałem cały dział "Listy" i pomyślałem, że fajnie "pojeździe" ludziom. Stwierdziłem, że nigdy nie napiszę do Was, bo mi też pojedziecie (kurde, przecież to właśnie robię). Kiedyś pojechaliście takiemu koleslowi jak Van Gorre (czy jakoś tak), a przecież temu człowiekowi popsuła się PS2. Sami dobrze wiecie, co to znaczy. Dlaczego to wszystko Wam opowiedział? Przecież on chciał poruszyć Wasze serca i dostać od Was PS2 jako nagrodę za najbardziej wzruszającą historię. W tym momencie powinniście przysłać mi negrodę za to, że chronię innych Graczy). No i to tyle. Aha, pojedźcie mi, proszę. Tylko jakoś tak fajnie, żebym ledwo skumał o co chodzi, ale żeby było wiadomo, że mi jedziecie). Do dzieła!!! [...]"
???

Ale pojechałeś! Normalnie tak pojechałeś, że wszyscy z Redakcji... wysiadają./

HC ROOM CZYLI POKÓJ GRACZA!!!



HIV: Mała jest piękne? Najwidoczniej nie! Dostało mi się za zredukowenie objętości niniejszego mini-działu, ale je na władzę nic nie poradzę,) Jako ze publikowenie zdjęć idzia mi obecnie jak krew z nosa, ponownie informuję, ze mam w kolekcji (ne HD) materiał na kolejny rok, więc apeluję do wszelkich napalenców, co by się wyluzowali - w kolejce czekają zaległe prace. No, chyba że...





"Cześć! Przesyłam Wam fotki mojego HC ROOMu. Sorki, ze nie podaję adresu, ale nie chodzi mi o wygraną, chcę aby zdjęcie mojego pokoju zostało zamieszczone w Waszej gazecie - to będzie dla mnie nagroda. Pozdrawiam, Adrian." Spoko, Adnanie, jak tam chcesz :) Bardzo ładnie, ale... nie używasz telewizora? Hm, ciekawe. Swoją drogą czy ktoś Ci kiedyś mówił, ze jesteś pedantem...? W pozytywnym słowa znaczeniu





"Cze! Oto kilka fotek z mojego pokoju. Na screenach (TV) widać grafikę zrobioną w YeBasicu, przedstawiającą napis **PSX EXTREME**. Zajęło mi to niespełna kilkanaście godzin, ok. 1400 linijek kodu źródłowego (trochę kijowo widać, nie wiem dlaczego). Mam nadzieję, ze 'szoty' są warte uwagi" - napisał Paweł Vogel z miejscowości Nowy Tomyśl. Cóż, **PSX EXTREME** widać po zbóju, więc ufam Ci na słowo pisane;). Co się tyczy kodu - słyszałeś kiedyś o optymalizacji? Hłehłe!



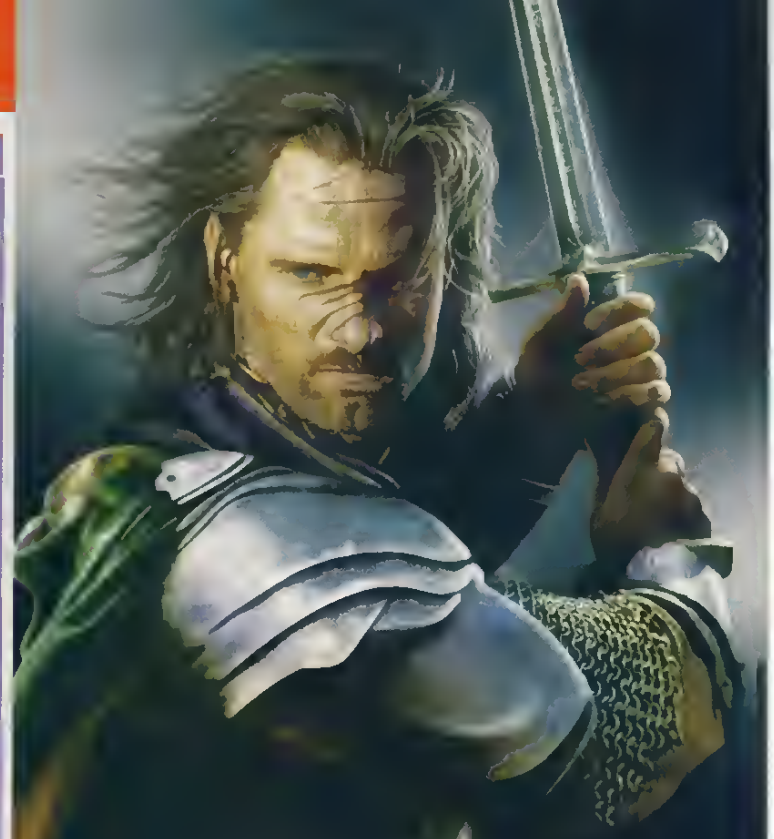


'Siema! Oto mój pokoik. Wiem, ze jest dość skromny, ale jestem z niego bardzo dumny:)" - napisał Marcin Przydrożny z Leszna. Troszkę spartańsko, Marcinie, ale jeszcze sporo przed Tobą. Co by mieć asumpt - łykasz nagrodę. Pozdro!



"Witam, podsyłam foto! **Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej!!!** i chyba nic dziwnego, co:)? Pozdrawiam, Wasz stały czytelnik - Maciek Zając." Maćku, jak to mawiają: małe, ciasne, ale własne - w tym przypadku chodzi o kąt, i to dosłownie:). A misio - nie narzeka na metraż? Hłehłe! Pozdro (i dla misia też!).

UWAGA!!! W związku z próbami przechytrzenia mnie, wprowadziłem regułę dotyczącą zdjęć nadsyłanych do HC ROOM. Aby zapobiec kantom (publikacje z Netu) na zdjęciu obok sprzętu itp. musi się znajdować choć jeden numer PSX EXTREME lub PORADNIKa EXTREME. Trwam w postanowieniu, toteż interesujące prace bez PE odrzucam (...) Z uwagi na zasyp mailów, w przypadku wysyłania zdjęć drogą elektroniczną (preferowaną) proszę o wpisanie w temacie hasła-klucza: HC ROOM. Dziękuję serdecznie - ułatwi mi to pracę. Zdjęcia, najlepiej w formie elektronicznej, podsyłajcie do mnie drogą mailową (hiv@psxextreme.pl). Zdjęcia konwencjonalne - na adres Redakcji (pam.: "Hlopki redaktorzy") z dopiskiem "HC ROOM" - nie zapominajcie o podaniu namiarów (imię+nazwisko, pełny adres zamieszkania). Do dzieła!



NADSZEDŁ CZAS OSTATECZNEGO STARCIA!

Dwupłytowe Wydanie DVD z godzinami dodatków specjalnych w polskiej wersji językowej



WŁADCA PIERŚCIENI
POWRÓT KRÓLA

NA DVD I WIDEO JUŻ 25 MAJA 2004
TYLKO W DOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH

ZDOBYWCA 11 OSCARÓW® W TYM ZA NAJLEPSZY FILM

partnerzy medialni: VIVA! WPROST telewizja tvn onet.pl RadioZET

DVD NEWS

David Lynch prawdopodobnie wyreżyseruje amerykańską wersję koreańskiego thrillera "Old Boy". Universal Pictures zakupiło prawa do realizacji. Bohaterem filmu jest przeciętny mieszkaniec dużej metropolii, który pewnego dnia zostaje napadnięty, porwany i zamknięty w małym pokoju... na 15 lat! Dlaczego on, przez kogo, po co? Tego nie wiadomo. Przynajmniej do czasu, kiedy po owych 15 latach koło zostaje wyrzucony w centrum miasta z informacją, że ma 5 dni na znalezienie odpowiedzi na wszystkie te pytania. Mroczny klimat, mocne zwroty, ostra przemoc (wyrywanie zębów na żywca, obdzieranie ze skóry), psychoza - to po prostu czuje koreański oryginał. Film ma zostać pokazany na festiwalu w Cannes, a kilka dni później Lynch ma dać definitywną odpowiedź - zrobi remake czy nie. [myq]

Jedna z ciekawszych powieści Philipa K. Dicka, a mianowicie "Gemno Zwierciadło", doczeka się ekranizacji. I to nie byle jakiej, bo główną rolę zagra Keanu Reeves, a towarzyszyć mu będą Winona Ryder, Robert Downey Jr. i Woody Harrelson. Historia przedstawia losy policjanta, który tropi największego dealera nowego narkotyku - "substancji A". Aby przenikać do podziemnego świata, musi on jednak zostać wtajemniczony, przez co popada w uzależnienie oraz rozszczepienie jaźni (efekt dodatkowy), prowadzą dziwną grę z własnym umysłem. Zapowiada się nietuzinkowo - zapowiada się. Co ciekawe, całość będzie kręcona jak zwykła fabuła, by później w montażu zmienić się w animację komputerową. Trochę szkoda, że nie będzie to normalny film, ale z drugiej strony taka technika może przynieść ciekawe efekty. [myq]

Możliwe że powstanie nowa wersja trzeciego "Terminatora". Scenariusz oraz sam reżyser (Jonathon Mostow) powiększy stary skrypt o przeszło 40 minut nowych scen (z uwzględnieniem sugestii fanów), wrzucając np. opis ludzi z maszynami przejmujących kolejne miasta, mocny zwrot fabularny (podobno bardzo dobry) i nowe zakończenie. Na dokręcenie wszystkiego potrzebowałby 50 mln dolarów, a film ponownie wszedłby do kin. Trwają pertraktacje z wytwórnią, sam Arnie już powiedział, że zmieściłby się trochę czasu po wakacjach. [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnił:

CENTRUM

www.videodvd.pl

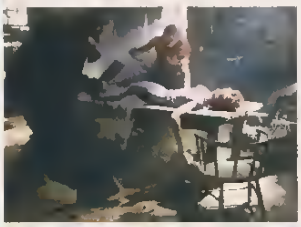


REGION DVD

MYSZAQ: Sezon letni w kinach z roku na rok zaczyna się coraz wcześniej. Ożywienie już pod koniec marca, trailery różnych produkcji z lektorem wykrzykującym: "tego lata zło będzie miało jednego oprawcę!", "tego lata nie przeżyjesz!", "tego lata urząd podatkowy zajmie twój dom!". I dobrze. Przynajmniej ruch jakiś jest. Wprawdzie zaczęło się od głośnych, ale nie do końca spełniających oczekiwania "Kill Bill: Volume 2" (no cóż, Tarantino zgubił gdzieś silny wątek parodii, nietuzinkową muzę, dodatkowo spowalniając tempo opowieści) i "Van Helsing" (miało być efekciarstwo i tak jest, ale miejscami trochę to wszystko zbyt tandetne), ale "Troja" to już porządne kino historyczno-batalistyczne, a i "Pojutrze" zapowiada się ciekawie. Do tego pierwsze ujęcia z "Batmen Begins" wyglądają mrocznie, a Aronofsky uchylił rąbka tajemnicy projektu "Fountain" - Hugh Jackman będzie grał trzy postacie (kolejkę żyjącego w średniowieczu, względnej teraźniejszości i odległej przyszłości), z których każda szuka sensu życie w innej jego sferze. Film ma ukazywać zależności pomiędzy tymi trzema pragnieniami, a jednocześnie (jak na Aronoskiego przystało) brutalnie na końcu zaskakiwać. No, ale to wszystko odległe tematy, tymczasem w dziale recenzji zagości "Powrót Króla", którego specjalnie zachwalać nie trzeba. Może więc kilka wad? Hmmm, czemu nie... Przy okazji - podobno będzie serial opowiadający historię Śródziemia, rozgrywającą się po "Hobbicie", ale przed całą Trylogią. Peter Jackson nie bierze udziału i obawiam się, że może wyjść z tego jakaś "Xena" lub inny nabijacz kasy. Obym się mylił.□

DROGA BEZ POWROTU / WRONG TURN

Chris spieszy się na rozmowę w sprawie nowej pracy. Ma jednak ten niefart, że wypadek na autostradzie blokuje ruch na długie godziny. Poirytowany zawraca i wybiera mniej uczęszczaną (żeby nie powiedzieć wiejską) drogę. Powoli kończy mu się paliwo... Kawałek dalej wpada na samochód nastolatków, którzy są aktualnie w fazie wygłaszania mądrości nad swoimi dziwnie przebitymi oponami (nie ma jak banda ćwierć-inteligentnych Amerykanów zderzających się na polnej drodze). Razem postanawiają coś temu zaradzić, wyruszając w coraz bardziej podejrzaną leśną głuszę. To ze wszyscy systematycznie będą mordowani, laseczki będą krzyczeć i machać biustami, a nieudolne efekty i zabiegi rodem z horrorów klasy B uderzeć w Twoje oczy, jest oczywiste już od pierwszej sceny. To, że widok powyginanych osobników bekających i strzelających z łuku zacznie Cię śmieszyć, zamiast straszyć, już tak przewidywalne nie jest. "Droga Bez Powrotu" to niezamierzona parodia poważnego horroru. Pod takim kątem ogląda się ją nawet przyjemnie. Niestety polski dystrybutor pokpił sprawę dodatków, przynajmniej w wersji do wypożyczalni. Być może kopia wypuszczona do sprzedaży będzie posiadać ich jakąś część (amerykańskie DVD zaopatrzono m.in. w usunięte sceny, reportaż z produkcji i materiał o samej Elizie Dushku, jedynej w miarę znanej tu aktorce). Inna sprawa, że sam film wygląda jak zestaw ścinek i gagów z planu normalnego, ostrego filmu. Jak mówiłem - horror klasy B □ [myq]



Najciekawszy moment: pokazanie złowieszczej chaty, pogoń po lesie, siekiera w akcji

Dodatki: dostęp do wybranych scen (czyli dodatków brak)

FILM 5



dystrybucja: Monolith
reżyseria: Rob Schmidt
występują: Desmond Harrington, Eliza Dushku, Emmanuelle Chriqui, Jeremy Sisto
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: horror (pseudo)
czas trwania: 84 min

WŁADCA PIERŚCIENI: POWRÓT KRÓLA / THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Największe epicka baśń kina trafiła w domowe czytniki, na dobre opuszczając wielkie sale multipleksów. Teraz dokładniej można przyjrzeć się przepięknym ujęciom śledzącym zapalanie płomieni na szczytach Gór Białych, trollom pchającym wieże oblężnicze, strzelistym murom Minas Tirith, koniom miażdżonym uderzeniami gigantycznych Mumakili czy Szelobie poruszającej się z pajęczą zwinnością i ohydą. Ponownie usłyszeć pieśń Pippina w trakcie samobojczej jazdy, ryk lądującego Nazguła czy odgłos wielkiego młota miażdżącego ludzkie ciało. Dobitniej przekonać się, jak genialnie Peter Jackson podsumował całą filmową trylogię. Jeszcze raz, już na spokojnie poczuć ten świat.









I teraz dla odmiany kubeł wody, w końcu po co popadać w szablony? "Powrót Króla" to gama wszelkiego rodzaju starć, krajobrazów, ras oraz stworów, ale także i gama błędów. Od malutkiego samochodu jadącego na dalekim planie przy konnej szarży, przez zbyt dużą ufność w siłę komputerowych zagrywek (Legolas skaczący po Mumakilu może i prezentuje się efektownie, ale też momentami zbyt plastikowo nienaturalnie) aż po w końcu nie zawsze trafne modyfikacje powieści Tolkiena. O ile do tak nagłośnionego wycięcia wątku Sarumana zdążyłem się już przyzwyczaić (podstawowe wydanie 2xDVD zawiera wersję kinową filmu i nie uświadczysz tu tego Czarodzieja, ale szykuje się również edycja rozszerzona, reżyserska), o tyle niepełne lub wręcz tendencyjne ukazanie innych postaci trochę zastanawia. Skoro Denethor był takim nieudacznikiem, to jak udało mu się zarządzać Minas Tinth? Jego książkowa wersja wypada zdecydowanie bardziej wielowarstwowo, a co za tym idzie - przekonująco. Również Gandalf w jacksonowskiej wersji stracił trochę ze swojej wielkiej, magicznej aury (i gdzie u licha podziała się konfrontacja z władcą Nazgulí?) Podoba mi się natomiast uwypuklenie motywu Golluma, pozwalające na rozpoczęcie filmu w dość niekonwencjonalny, stonowany, ale mroczny sposób. Dobrze również, że postarano się zmniejszyć patos bijący z książki podczas finału podróży Froda oraz Sama, choć i tak część dialogów rozbraja.

Dwupłytowe wydanie DVD podobnie jak i w poprzednich przypadkach wypada bardzo profesjonalnie. Nie muszę chyba zachęcać do sprawdzenia obszernego dokumentu o przygotowaniach kolejnych planów (Minas Tirth powstawało jako sporej wielkości model, kilkanaście realnie wybudowanych segmentów i oczywiście komputerowo generowanie scenografie), ciekawego filmu pokazującego naturalne scenerie, w których realizowano zdjęcia, materiału przedstawiającego od kulis zamkniętą wizję reżysera, czy zestawu dodatków szerzej ukazujących wybrane sekcje opowieści (pole Pelennoru w trakcie walk komputerowo generowani jeźdźcy Rohanu itd.). Na deser dorzucono materiał podsumowujący dokonania EA, jeśli chodzi o pole gier wideo, oraz dłuższy zwiastun całej filmowej trylogii. Czy o dźwięku urywającym tył głowy (władca Nazguli i jego łańcuch, bloki skalne miażdżące Orków itd.) muszę przypominać? Po prostu... Król powrócił!□ [myq]



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Peter Jackson
występują: Elijah Wood, Ian McKellen, Sean Astin, Viggo Mortensen, Orlando Bloom, Hugo Weaving, John Rhys-Davies, Liv Tyler
dźwięk: Dolby Digital EX 5.1
gatunek: fantasy
czas trwania: 192 min

Najciekawszy moment: [illegible] pod Minas Tirith, rajd Faramira, gigantyczna bitwa na polach Pelennoru, Frodo wewnątrz Orodruiny

Dodatki: reportaże zza kulis (wizja reżysera, materiał z produkcji), dokument National Geographic, dodatki bliżej pokazujące miejsca i mieszkańców Śródziemia, zwiastuny kinowe i szereg reklam telewizyjnych, zwiastun całej trylogii, zapowiedź gry

FILM 10-9